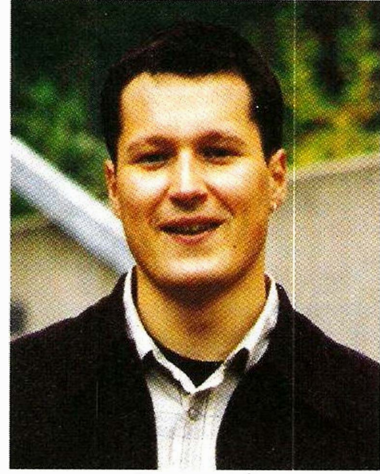


nur DM 9,90 4/2000
bfr 220,- dkr 39,50 FF 33,- Dr 1.530,- Lit 11.800 sfr 9,90
hfl 12,50 öS 80,- Lfr 220,- ptas 900,- ISSN 0947-7810
PC Games
Wissen, was gespielt wird
Europas meistgekauftes PC-Spiele-Magazin
Mit 2 CDs
7 DEMOS
3 VIDEOS
1 PATCHES
Zum ersten Mal gespielt
Commandos 2
Spähen, schleichen, siegen: Genialer Taktik-Thriller mit fotorealistischer Grafik
Diablo 2
Früher als erwartet? Was Sie JETZT wissen müssen!
Verkehrsgigant
Spiel des Monats: Mit Bussen und Bahnen gegen das Verkehrschaos!
Auf 2 CDs
Devil Inside, Käfer Total, C&C 3 (dt.), Nox, Ford Racing, Tzar
KULT-SPIEL AUF CD:
Die Moorhuhnjagd
VIDEOREPORTAGEN
Topspiele live erleben!
Black & White: Die erste Mission
Sudden Strike: Neue Einheiten
Grand Prix 3: Live aus Monaco
Diablo 2: So kämpft der Paladin
Cultures: Siedler-Konkurrent
Tipps & Tricks: Anstoß 3, Die Sims, Planescape

Wissen, wo gespielt wird

„Daikatana wird alle Kritiker eines Besseren belehren: Es ist ein absolut fantastisches Spiel mit einer atemberaubenden Story" – meint zumindest Warren Spector.



Thomas Borovskis
Chefredakteur

DIENSTAG 01. FEBRUAR 2000

Warren Spector in Hamburg: Der Macher von *Ultima Underworld* und *System Shock* präsentiert seinen neuesten „spectorkulären" Adventure/Action/Rollenspiel-Mix. Worum's darin genau geht, erfahren Sie von Andreas Sauerland auf Seite 74.
Ach ja: Warren Spector glaubt fest an John Romeros 3D-Actionspiel. „*Daikatana* wird alle Kritiker eines Besseren belehren: Es ist ein absolut fantastisches Spiel mit einer atemberaubenden Story." Schützenhilfe für den unter Druck stehenden Ion-Storm-Kollegen oder die überzeugte Einschätzung eines Mannes, der zu den weltbesten Spieldesignern zählt? Wenn Sie mehr über die Person Warren Spector lesen möchten, blättern Sie einfach vor zur Seite 150.

SONNTAG 06. FEBRUAR 2000

Playmobil-Neuheiten, Modelleisenbahnen und Puppenbabys, die eigenständig in die Windeln machen: Herzlich willkommen zur Spielwarenmesse! Nur einen Katzensprung entfernt vom Redaktionsgebäude werden mehr als 60.000 (!) Neuheiten präsentiert – 30 Mal mehr als auf der letztjährigen Computerspielmesse E3 in Los Angeles. Traditionell eher ein Pflaster für Konsolengiganten wie Sony, Sega oder Nintendo, warteten in Halle 8 eine ganze Reihe von PC-Premieren: Wir haben das Aufbauspiel *Cultures – Die Entdeckung Vinlands* von Funatics ausprobiert, uns in einen Formel-1-Wagen zwecks *Grand Prix 3*-Testfahrt durch Monte Carlo gequetscht und die neueste Version des *Star Wars*-Echtzeitstrategiespiels *Force Commander* angespielt. Natürlich war auch das PC-Games-Kamerateam dabei, um für Sie Spielszenen einzufangen.

MONTAG 07. FEBRUAR 2000

Daniel Kreiss wagt sich unter die Vampire: Von Ray Gresco (ehemals in Diensten von LucasArts als *Jedi Knight*-Designer) lässt er sich in die finsteren Geheimnisse des Rollenspiels einweihen. Daniel kehrt höchst beeindruckt aus San Francisco zurück (nachzuprüfen ab Seite 92), nur seine Eckzähne machen uns seitdem etwas Sorgen ...

DIENSTAG 08. FEBRUAR 2000

T-Shirt-Temperaturen statt Bibber-Wetter: Bereits im Februar lässt es sich in Madrid im Straßencafé aushalten. Noch bedeutend wärmer wurde Petra Maueröder, als sie im örtlichen Planet Hollywood zum ersten Mal *Commandos 2* in Aktion sah – die Pyro Studios hatten geladen. Worauf sich mehr als eine Viertelmillion *Commandos*-Fans allein im deutschsprachigen Raum freuen dürfen, steht ab Seite 54.

Einen frühlingsfrischen März und viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

T. Borovskis

LASST DIE SPIELE BEGINNEN Die traditionell eher konsolenlastige Spielwarenmesse hatte diesmal auch einige PC-Neuheiten zu bieten.





Service

Aktuell

Magazin

Vorschau

Test

Hardware

Tipps & Tricks

INDEX

Action

Abenteuer

Strategie

Sport

Simulation

INHALT CD-ROM

■ BLACK & WHITE
Die ersten exklusiven Spielszenen zu Peter Molyneuxs innovativem Werk.

CD-ROM 2

■ KÄFER TOTAL
Infogrames liefert heiße Monstertruck-Rennen mit einem VW-Käfer.

CD-ROM 2

CD-ROM 1

■ DEVIL INSIDE
Nach Nocturne können Sie jetzt auch in Devil Inside auf Zombiejagd gehen.



CD-Anleitung auf Seite 174

CD-ROM 1

Shogun
Echtzeitstrategie, Electronic Arts

Metal Fatigue
Echtzeitstrategie, GT Interactive

Käfer Total
Rennspiel, Infogrames

Nox
Action-Adventure, Electronic Arts

CD-ROM 2

C&C: Tiberian Sun (dt)
Echtzeitstrategie, Electronic Arts

Tzar
Rollenspiel, Take 2 Interactive

Ford Racing
Rennspiel, Empire Interactive

Majesty
Rollenspiel, GT Interactive

Rising Sun
Strategie, Take 2 Interactive

Tower of the Ancients
Puzzle, Fiendish Games

Missile Command
Arcade, Hasbro Interactive

Devil Inside
Action-Adventure, Gamesquad

Der Klomanager
Wirtschaftssimulation, Rondomedia

Warbirds
Flugsimulation, Interactive Magic

The Myrtle Beach Tour
Sportspiel, Friendly Software

Moorhuhnjagd
Arcade, Phenomedia

Starlancer Movie
3D-Action, Microsoft

Diablo 2 Trailer
Rollenspiel, Havas Interactive

Rune Movie
Action-Adventure, Activision

Videoreportagen

Aktuelles
Spielwarenmesse, GP3, Cultures

Black & White
Simulation, Electronic Arts

MDK 2
Action-Adventure, Virgin Interactive

Vampire
Action-Adventure, Activision

Sudden Strike
Echtzeitstrategie, CDV

Updates

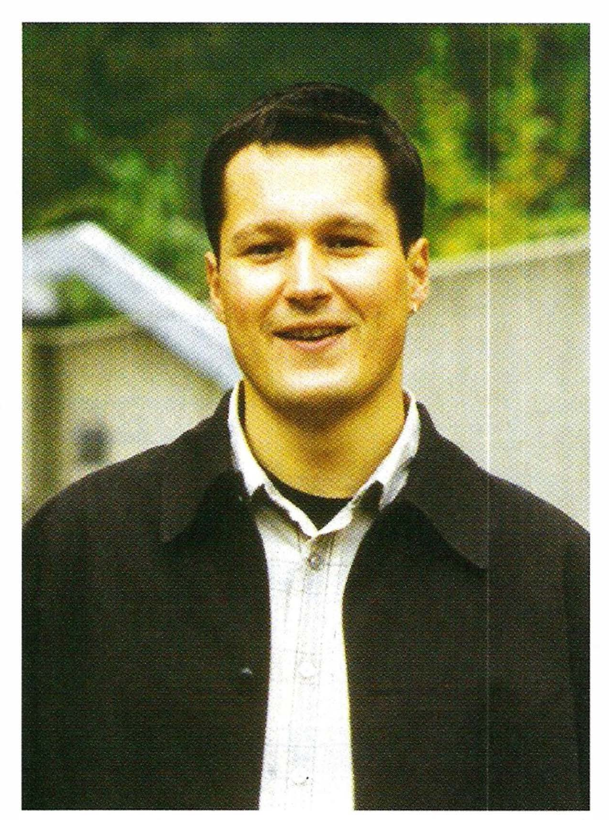
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer (Erweiterungsset auf KÖNIGS-EDITIONSNIVEAU)
FIFA 2000 Patch #1 (d)
Grand Theft Auto 2 v1.03 (e)
Indiana Jones and the Infernal Machine v1.2 (e)
Nocturne Patch #2 (d)
Panzer Elite v1.07 (d)
Revenant v1.1e (d)
StarSiege Tribes v1.10 (e)
SWAT 3 - Close Quarters Battle v1.1 (e)
Ultima 9 Ascension v1.18F (e)
Wheel of Time v333b (e)

Hardware

4-in-1 VIA v4.19
ALi AGP v1.65
ALi DMA v3.55
ATi Rage (Pro) v6.31
ATi Rage Fury Maxx v6.32
ATi Rage Pro_LT-Pro_Rage-XL v5.11
Cacheman v3.8
CSC Stabilitätstest Tool
Detonatortreiber Tuning Tool
Diamond Viper V550 v3.68
Diamond Viper V770 v3.68
DVD Genie v3.29
Direct X v7.0
Erazor X Bios v7.04.00
Guillemot 3D Prophet v3.72
Guillemot 3D Prophet DDR v3.72
Matrox G400 v5.50b
Microsoft IntelliPoint Software v3.1
Motherboard Monitor v4.08
NVidia v3.68
PowerStrip v2.62
Savage 4 v8.10.33
SoftFSB Tool
Viper II Metaltreiber für Unreal Tournament
Voodoo2 DirectX7 v3.02.02
Voodoo3 2000 3000 Win9x v1.04.00
Wcpuid Tool

Das PC-Games-Team intern

Jetzt lernen Sie uns richtig kennen: Monat für Monat stellt sich ein PC-Games-Redakteur vor.



Wenn ich nicht Spieleredakteur geworden wäre, würde ich jetzt ...
... als Kriminalkommissar Verbrecher jagen, als Programmierer trockene Anwendungsprogramme schreiben oder als Aktienhändler mit 40 einen Herzinfarkt erleiden.

Welche drei Spiele nimmst du mit auf eine einsame Insel?
Civilization: Call to Power, Pro Pinball: Timeshock und *Fritz 6.0* – wegen ihrer unendlichen Wiederspielbarkeit.

Was würdest du dir für eine Million Euro kaufen?
Aktien von Electronic Arts, Microsoft und Acclaim. Vom erhofften Langzeitgewinn dann später einen Gutshof mit eigenem Weinberg in schöner Lage.

Nicht Nein sagen kann ich zu ...
... (fast) jedem Wunsch meiner Freundin Sandra, fränkischem Bier, gegrilltem Essen, Inline-Skaten bei schönem Wetter, Büchern mit philosophischem oder kosmologischem Inhalt.

Welche Spiele haben dich am stärksten in ihren Bann gezogen?
Civilization 2, Elite (C-64), Heroes of Might & Magic, Diablo.

In meiner Freizeit mache ich am liebsten Folgendes:
Inline-Skaten, Mountainbiken, Biergärten besuchen, Kochen, Lesen, Computerspielen, im Internet surfen, faulenzen, an PCs herumschrauben, philosophieren.

Lachen kann ich über ...
... Angeber in Cabrios, Die Simpsons, Mary Tyler Moore, Cheers, Al Bundy und natürlich Rainers geniale Haushaltstipps.

In Rage bringen können mich ...
... unsinnige Verbote, geschwätzige Menschen, schlechte Autofahrer, das Fernsehprogramm, die Schwarzgeldkonten der CDU.

Folgende Webseiten steuere ich am häufigsten an:
www.altavista.com, finance.yahoo.com und www.pcgames.de

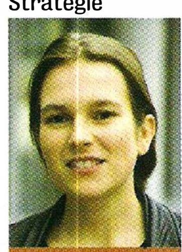
Thomas Borovskis beugt mit Spielen dem Herzinfarkt vor

Strategie



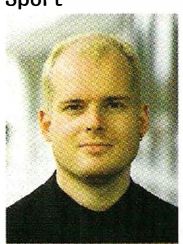
Peter Kusenberg
Redakteur
fraggt dank seiner optischen Maus erfolgreicher im *UT*-Deathmatch.

Strategie



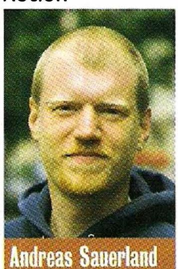
Petra Maueröder
Stellv. Chefredakteurin
hat Moorhühner im Gegenwert von 750 Punkten auf dem Gewissen.

Sport



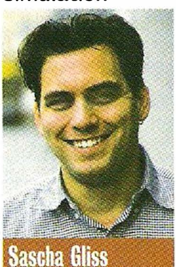
Florian Stangl
Redakteur
wundert sich über die *Moorhuhnjagd. Deer Hunter* für Deutsche?

Action



Andreas Sauerland
Redakteur
fand im Gegensatz zu Tom den *South Park*-Film ziemlich gut.

Simulation



Sascha Gliss
Redakteur
muss weiter hungern, da seine Küche noch immer nicht da ist.

Simulation



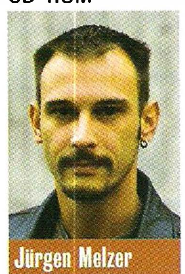
Harald Wagner
Redakteur
freut sich auf die kommende Formel-1-Saison und *Grand Prix 3*.

Abenteuer



Daniel Ch. Kreiss
Redakteur
lernt gerade alle Grein-Tiraden seines Cartoonhelden Cartman.

CD-ROM



Jürgen Melzer
Ltr. Redakteur CD-ROM
arbeitet eifrig an verbesserten HTML-Seiten für die Cover-CD.

Hardware



Thilo Bayer
Ltr. Redakteur Hardware
fragt sich, wann es Yps-PCs zum Selberschweißen gibt.

Technik



Marcus Esposito
Hardware-Assistent
hat endlich neue Fotos für das Testcenter machen lassen.

Tipps & Tricks



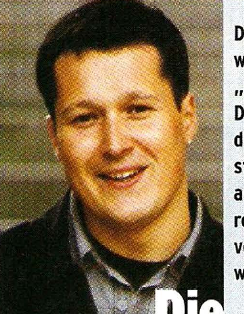
Florian Weidhase
Ltr. Redakteur T&T
hofft jeden Tag darauf, dass der Postbote *Sudden Strike* bringt.

Service



Rainer Rosshirt
Redakteur
macht auf seiner Urlaubsreise derzeit Asien unsicher.

IM KLARTEXT



Die Kunden warten auf „richtige" DVD-Spiele - die Spielehersteller warten auf eine bessere Verbreitung von DVD-Laufwerken.

Die Masse macht's

Thomas Borovskis
Chefredakteur

Haben Sie ein DVD-Laufwerk in Ihrem Rechner? Oder planen Sie demnächst die Anschaffung? Ich persönlich habe natürlich eines - weil's so trendy ist und weil ich mir die neuesten Videofilme jetzt auch am PC-Monitor ansehen kann. Mit spezieller DVD-Software sieht es hingegen noch düster aus. Es stellt sich grundsätzlich die Frage, welche zusätzlichen Funktionen die DVD-ROM uns Computerspielern überhaupt bieten kann. Das Mehr an Speicherplatz ist ein Vorteil - ansonsten gibt es aber kein erkennbares Argument, weshalb sich die Hersteller von der bewährten CD-ROM als Speichermedium abwenden sollten. In Frage kämen derzeit allenfalls umfangreiche Spielesammlungen oder Remakes mit hochauflösenden Filmsequenzen. Dass sich die DVD auch in unserem Sektor durchsetzen wird, ist trotzdem eine sichere Sache. Sobald es sich für die Hersteller rentiert, eine Teilauflage ihres neuesten Spieles parallel als DVD-Edition zu veröffentlichen, werden sie nicht mehr zögern. Und diese Voraussetzung ist logischerweise erst dann erfüllt, wenn ein großer Prozentsatz der Spieler auch die passende Hardware besitzt. Die alte Binsenweisheit „Software verkauft Hardware" greift in diesem Falle also nur bedingt. Auch auf eine so genannte „Killer-Application" - eine Software, die explosionsartig die Hardwareverkäufe nach oben treibt - wird man bei der DVD vergeblich warten.

Die DVD bietet derzeit noch keinen echten Vorteil für Spieler

The World is not Enough

Electronic Arts arbeitet am Spiel zum James-Bond-Film.

Electronic Arts entwickelt momentan zwei Spiele, die die für ihre fantastischen Effekte bekannte *Q3*-Engine von id-Software nutzen werden. Eines davon ist die Umsetzung des letztjährigen Kinoknüllers *Die Welt ist nicht genug*. Die Adaption des erfolgreichen James-Bond-Abenteuers soll eine Mischung aus harter Action und anspruchsvollem Adventure werden und vor allem in grafischer Hinsicht neue Akzente setzen. Was von den Versprechungen zu halten ist, wird sich leider erst in einigen Monaten herausstellen; das Spiel wird vermutlich gegen Ende des Jahres veröffentlicht werden. Bei dem anderen Projekt handelt es sich um eine ungewöhnliche, leicht morbide Version des Literaturklassikers *Alice im Wunderland*: In der Rolle des kleinen Mädchens Alice tollen Sie in diesem Action-Adventure nicht durch bonbonfarbene Kulissen, sondern durchqueren an der Seite einer mutierten, permanent grinsenden Katze eine Welt voller Monster und seltsamer Wesen.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **EA/American McGee** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ TERMIN **Ende 2000**

■ AGENT 007 Pierce Brosnan bereitet sich auf seinen Auftritt auf den PC-Monitoren dieser Welt vor.

ALICE IM ALPTRAUMLAND Die makabre Adaption des märchenhaften Kinderbuches richtet sich an erwachsene Spieler.

Moorhuhnjagd

Skandalös! Federvieh legt ganze Büros lahm!

Mittlerweile spielen angeblich Millionen Büroangestellte die kostenlos im Internet angebotene *Moorhuhnjagd*. Währenddessen plant Hersteller Phenomedia schon die Fortsetzung: *Return of the Moorhuhn*. Außerdem hat man einen Vertrag mit der Plattenfirma BMG abgeschlossen. Einem Sampler wie *Das Moorhuhn präsentiert die deutschen Top Ten* steht also nichts mehr im Wege.

GUT UND BILLIG Der unterhaltsame Pausenfüller ist gratis im Internet zu haben.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Phenomedia** ■ VERTRIEB **www.johnniewalker.de/moorhuhn** ■ TERMIN **Bereits erschienen**



■ NICHT SCHIESSEN, BITTE Dieses Huhn begeistert die Deutschen.

Dreamland – einfach traumhaft

UFO-Alarm in Area 51 - rundenbasierte Action-Strategie von den X-COM Machern.

Alien-Invasionen und Verschwörungstheorien sind nicht allein eine Erfindung von Mystery-Serien wie *Akte X* - auch in Dreamland, dem neuesten Projekt von Mythos Games, kommen diese Elemente vor. Sie übernehmen die Rolle eines Widerstandskämpfers in Amerika, das von bösen Aliens heimgesucht wurde, und rekrutieren Kämpfer, die Sie gegen die Invasoren in die Schlacht schicken. Zunächst bewegen Sie Ihre Truppen in einem rundenbasierten Modus auf einer Weltkarte. Kommt es zu Schlachten, können Sie das Geschehen aus der Sicht der Soldaten auf dem Schalchtfeld verfolgen und in die Auseinandersetzungen eingreifen. Im Multiplayermodus können Sie sich entscheiden, ob Sie lieber die Partei Ihrer menschlichen Artgenossen oder die der Bösewichter aus dem Weltall ergreifen wollen.



FREIHEITSKÄMPFER Als Mitglied einer Widerstandsgruppe kämpfen Sie gegen Aliens - unter anderem auch in der sagenumwobenen Area 51 in Nevada.

■ GENRE **Action-Strategie** ■ ENTWICKLER **Mythos Games** ■ VERTRIEB **Virgin Interactive** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**

Gunlok

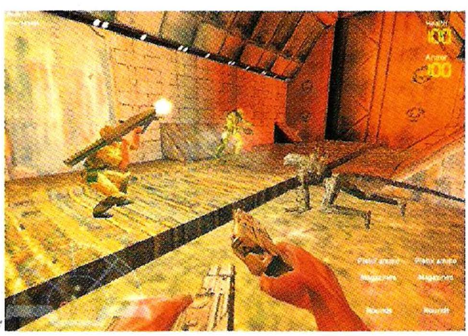
Wovon träumen eigentlich Roboter?

Erinnern Sie sich an den Film *Nr. 5 lebt*, in dem ein seelenloser Blechhaufen durch einen Kurzschluss die Fähigkeit zu denken bekam? Gleiches passiert Gunlok, dem mechanischen Helden aus dem gleichnamigen Action-Rollenspiel. Sie steuern den Blechkameraden, der durch einen Unfall plötzlich ein Bewusstsein erlangt, in isometrischer Perspektive durch über 15 dreh- und zoombare Levels und kämpfen gegen Ihre Feinde, die seelenlosen Cyborgs. Näheres erfahren Sie in einer unserer nächsten Ausgaben.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Rebellion**
■ VERTRIEB **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **2. Quartal 2000**



BLECH-BEWUSSTSEIN Der denkende Roboter Gunlok kämpft sich in Echtzeit durch 15 knallbunte Levels.



VÖLLIG LOSGELÖST Gegen die an Wänden und Decken herumrasenden Aliens haben nur Profis eine Chance.

Aliens vs. Predator Gold Edition

Neun neue Levels für Alien-Jäger

Ende April gibt es Nachschub für Action-Spezialisten: Einer der anerkannt spannendsten, aber auch schwersten 3D-Shooter der Spielegeschichte wird als Sonderauflage mit neun neuen Levels wiederveröffentlicht. Als Alien, Predator oder menschlicher Soldat jagen Sie durch über 30 riesige Levels und setzen unter anderem auch neue Waffen wie automatische Pistolen ein. Bis zu acht Teilnehmer können sich zudem auf mittlerweile 16 Multiplayer-Karten im Netzwerk oder Internet bekriegen.

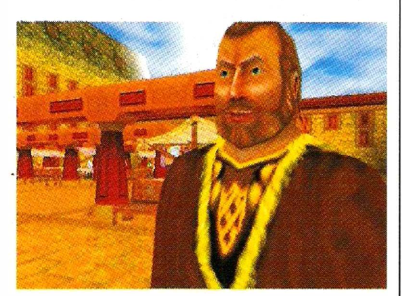
■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Rebellion**
■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ TERMIN **27. April 2000**

Drachenritt

3D-Action nach A. McCaffrey

Dragonflight basiert auf der erfolgreichen Romanserie *Die Drachenreiter von Pern.* Der Ort der Handlung ist ein abgelegener Planet, auf dem die Menschen in einer Art Feudalsystem leben. Beschützt wird Pern von den Drachen und ihren Reitern, die die einzige Verteidigung gegen die „Fäden" darstellen. Diese giftigen Sporen regnen hier regelmäßig vom Himmel. Sie übernehmen die Rolle eines jungen Drachenreiters, den Sie im Verlauf der Handlung zu einem mächtigen Charakter mit gesellschaftlichem Einfluss ausbauen.

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **Grolier**
■ VERTRIEB **Ubi Soft** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**



KONTAKTPFLEGE Nur wer sich um seine Mitmenschen kümmert, kommt auf Pern weiter.

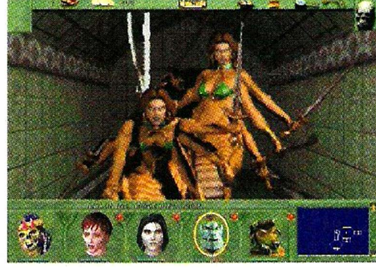
Die Macht der Magie

Der Fantasy-Dauerbrenner Might & Magic geht in die achte Runde

Weniger als ein Jahr ist seit dem Erscheinen von *Might & Magic 7* in den USA vergangen, und doch sieht es so aus, als ob noch in diesem Monat der Nachfolger erscheinen würde. Das Spiel mit dem Untertitel *Day of the Destroyer* entführt den virtuellen Abenteurer auf einen neuen Kontinent mit Namen Jadame. Dieser unzivilisierte Ort wird hauptsächlich von unfreundlichen Zeitgenossen wie Trolls oder Orks bevölkert. Sie begeben sich als Leibwächter mit einer Handleskarawane auf die Insel der Echsenmenschen. Hier beginnt Ihr Abenteuer, in dem Sie keine geringere Aufgabe erhalten, als die Welt vor dem Eintreffen einer uralten apokalyptischen Prophezeiung zu bewahren. Übernatürliche Kreaturen versuchen die Welt aus den Angeln zu heben, haben aber natürlich nicht mit Ihnen und Ihren treuen Gefährten gerechnet. Zu Ihrem eigenen Charakter gesellen sich auch diesmal weitere Figuren. Erstmals bieten Ihnen nicht nur Menschen, sondern auch Monster und Dämonen ihre Dienste an. Technisch hat sich nicht allzu viel getan: Das Spiel benutzt dieselbe Grafik- und Spielengine wie seine beiden Vorgänger.



KNETGUMMI-LOOK Auch die achte Folge von Might & Magic kann optisch nicht mit Titeln wie Ultima 9 mithalten.



DAMENBESUCH Diese leicht mutierten Grazien scheinen ziemlich üble Laune zu haben.

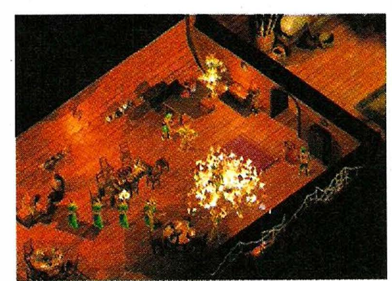
■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **New World Computing**
■ VERTRIEB **Infogrames** ■ TERMIN **März/April 2000**

Baldur kommt

Neue Technik, fiesere Monster

Mit breit angelegter Story und einer noch realistischeren Welt soll *Baldur's Gate 2* den Erfolg des Vorgängers übertreffen. Bhaal – der Gott der Mörder – wandelt durch die Forgotten Realms und säht Chaos und Zwietracht. Sie spielen den jungen Abenteurer, der dazu bestimmt ist, den Unsterblichen zu Fall zu bringen.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Black Isle**
■ VERTRIEB **Interplay** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**



A KIND OF MAGIC Neben größeren Monstern wird es auch neue Zaubersprüche geben.

Jedi Knight: Episode I

LucasArts' neuer Ego-Shooter nimmt langsam Gestalt an

Neue Informationen zu *Obi-Wan* sind immer noch schwieriger zu bekommen als eine Einladung auf die Skywalker-Ranch. Erst kürzlich tauchten drei neue Screenshots auf, die einige der Schauplätze der Geschichte zeigen. *Obi-Wan* spielt in den Welten von *Episode I.* Sie schlüpfen in das Gewand des zukünftigen Jedi-Meisters und ziehen gegen Darth Maul zu Felde. Wie im Vorgänger werden Kämpfe mit Lichtschwertern und der Umgang mit der Macht eine zentrale Rolle im Spiel einnehmen.

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **LucasArts**
■ VERTRIEB **THQ** ■ TERMIN **2. Quartal 2000**



■ **SCHÜLER DER MACHT** Ewan McGregor als Obi-Wan Kenobi. Der Schotte wird auch im für 2002 angekündigten Episode 2 das Lichtschwert schwingen.

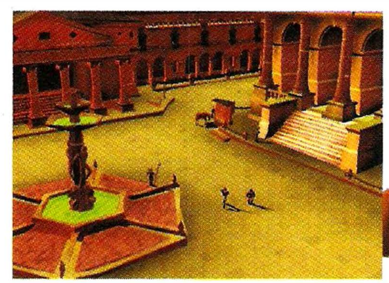
ROBOCOP Der königliche Palast von Naboo ist einer von zahlreichen Schauplätze, die Sie im Spiel besuchen werden.

Der Ellipsoid

Neues von den Commandos-Machern

Der Grafikstil von *Heart of Stone* erinnert an die legendäre *Ecstatica*-Serie des Andrew Spencer. Sie betrachten das Geschehen aus festgelegten 3D-Außenperspektiven und steuern den Helden Michel. Ihre Aufgabe ist es, im 16. Jahrhundert den mysteriösen Tod Ihres Onkels aufzuklären. Diese Suche führt Sie in sieben Länder auf drei Kontinenten. Nach dem Motto „Weniger ist mehr" verzichtet das Spiel auf viele Genre-Standards. So kann Michel beispielsweise immer nur einen Gegenstand bei sich tragen, ein Inventar gibt es nicht. Wesentlicher Bestandteil des Spielkonzepts: Sie müssen andere Charaktere im Spiel durch gutes Zureden dazu bewegen, für Sie tätig zu werden.

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **Pyro Studios**
■ VERTRIEB **Eidos** ■ TERMIN **März 2001**



SIGHTSEEING Auf Ihrer Reise rund um den Globus sehen Sie mittelalterliche Metropolen.

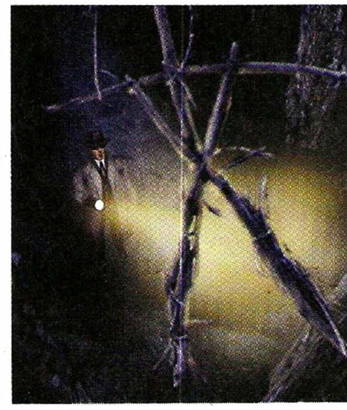
■ HELD WIDER WILLEN
Die Hauptfigur in Heart of Stone erinnert an die Monster im Ellipsoiden-Look aus dem Klassiker Ecstatica.

Horror-Hype?

Die Blair-Hexe macht sich auf dem PC breit

Gleich drei Umsetzungen des Überraschungserfolges sollen in nächster Zeit PC-Spielern das Fürchten lehren. Obwohl sämtliche Titel auf der *Nocturne*-Engine basieren, wird jeder von einem anderen Hersteller entwickelt. *The Nocturne Chronicles: Rustin Parr* ist der Titel des ersten Spiels, an dem Terminal Reality arbeitet. Die Handlung spielt im Jahr 1941, also zu der Zeit, als Rustin Parr die sieben Kindsmorde angeblich begangen haben soll. Sie spielen Doc Holiday, eine Figur aus *Nocturne*, und sind mit der Aufklärung des Verbrechens betraut. Im Verlauf der Handlung sollen sich weitere *Nocturne*-Charaktere zu Ihnen gesellen.

■ GENRE **Action-Adventure**
■ ENTWICKLER **Terminal Reality**
■ VERTRIEB **Take 2**
■ TERMIN **September 2001**



GRUSELIG Der schaurig-schöne Nocturne-Look soll für Gänsehaut sorgen.

IM KLARTEXT



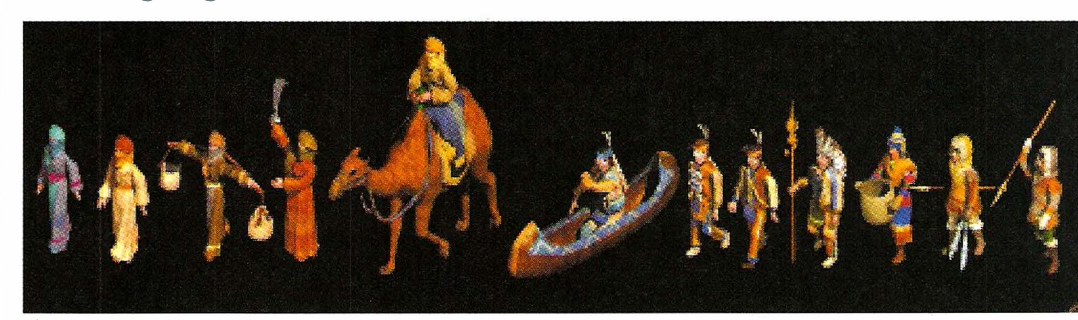
Petra Maueröder
Stellv. Chefredakteurin

Der Untergang des Abendlandes ist ca. zwei Megabyte groß, nennt sich „Moorhuhnjagd" und ist schuld an Sehnenscheidenentzündungen, Abmahnungen und sicher bald fristlosen Kündigungen. Ein simples, dämliches, okay, auch ein klitzekleines bisschen süchtig machendes Triff-das-Huhn-Spiel. Gut, irgendwie muss man die Zeit von 9 bis 17 Uhr ja rumbringen. Wenn selbst TV-Sendungen über ein Werbespiel für Hochland-Whisky berichten, dann schlägt die Stunde der Wir-wollen-auch-was-sagen-Randgruppierungen. Nehmen wir beispielsweise den Deutschen Tierschutzbund. In einer Pressemitteilung werden abenteuerliche Kausalzusammenhänge hergestellt: Verrohung der Jugend, kein Respekt vor unseren gefiederten Freunden, das Übliche - Motto: Wer Moorhühner abballert, setzt auch Chow-Chow-Welpen an Autobahnraststätten aus. Seit neuestem klingelt bei PC Games tagtäglich das Telefon - die „Massenmedien" fordern Statements von gestandenen Spielejournalisten zum Moorhuhnphänomen ein. Wie bitte, *Moorhuhnjagd* ein typisches PC-Spiel? „Also, am liebsten hab' ich Moorhühner in Form von Chicken McNuggets ...". Bislang wurden schlichte amerikanische Gemüter belächelt, die Elche, Hirsche und anderes Haarwild per Mausklick in die ewigen Jagdgründe schicken. Jetzt droht auch uns eine Flut ähnlich gestrickter Feld-Wald-und-Wiesen-Ballereien. Und schuld daran ist was? Dieses verfluchte Moorhuhn! Ach übrigens, ich schaff' 750 Punkte, nicht viel, ich weiß, aber ich trainier' gleich weiter ...

Beinahe hätten wir getitelt: „Moorhuhn – besser als Commandos 2?

Erste Bilder zu Anno 1503

Multikulti groß geschrieben: Anno 1503 wird zum bunten Vielvölkerstaat



VÖLKERWANDERUNG **Anno 1503 wird durch eine Unzahl an Figuren mit höchst eigenen Charakterzügen auffallen.**

Genaue Details zum *Anno 1602*-Sequel sickern erwartungsgemäß nur langsam durch. Jetzt enthüllte Sunflowers immerhin, dass *Anno 1503* insgesamt neun Stammesvölker auf den Plan rufen wird - im Vergleich zu einem einzigen beim Original. Indianer, Eskimos, Afrikaner und Azteken stehen als konfliktbringende Eingeborene bereits fest, über die restlichen Gruppen wird noch beratschlagt. Durch ihre charakteristischen Eigenheiten und Güter werden die Naturburschen mehr Abwechslung ins ohnehin schon aufgewertete Handelssystem bringen und den kolonisierenden Spieler politisch ständig auf Trab halten. Damit all das auch authentisch wirkt, haben sich die Entwickler mit der Geschichte sämtlicher Kulturen ausführlich befasst. Außerdem neu: eine *SimCity 3000*-ähnliche Draufsicht mit Höhenunterschieden. Mehr in Kürze.

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **Sunflowers**
■ VERTRIEB **Infogrames** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**

Eldorado

Rucksack statt X-Wing

Larry Holland, Schöpfer der *Star Wars*-Weltraumsimulationen, eröffnet einen neuen Zyklus, in dem Elemente aus Strategie, Abenteuer und Action verquickt werden. Der erste Titel nach dem frischen Konzept heißt *Eldorado*, wird Archäologie spannend inszenieren und befindet sich derzeit im Designprozess.

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **Totally Games**
■ VERTRIEB **LucasArts** ■ TERMIN **Noch unbekannt**

Bösland

Strategie kommt ins Rollen.

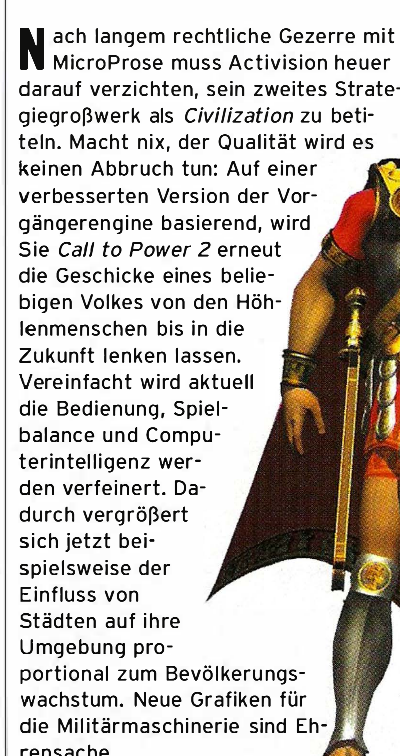
Evil Islands, ein Mix aus Rollen- und Strategiespiel, soll dank komplexer Charakter- und Waffensysteme zur ernsthaften Alternative für Blizzards Mammutprojekt werden. Als junger Held einer in schwebende Inseln zerrissenen Welt werden Sie darin durch 3D-Grafiken wandern, die mit Wetter- und Morpheffekten wuchern.

■ GENRE **Strategie-Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Nival**
■ VERTRIEB **Ravensburger** ■ TERMIN **Herbst 2000**

Machtproben

Call to Power 2 heißt nicht mehr Civilization

Nach langem rechtliche Gezerre mit MicroProse muss Activision heuer darauf verzichten, sein zweites Strategiegroßwerk als *Civilization* zu betiteln. Macht nix, der Qualität wird es keinen Abbruch tun: Auf einer verbesserten Version der Vorgängerengine basierend, wird Sie *Call to Power 2* erneut die Geschicke eines beliebigen Volkes von den Höhlenmenschen bis in die Zukunft lenken lassen. Vereinfacht wird aktuell die Bedienung, Spielbalance und Computerintelligenz werden verfeinert. Dadurch vergrößert sich jetzt beispielsweise der Einfluss von Städten auf ihre Umgebung proportional zum Bevölkerungswachstum. Neue Grafiken für die Militärmaschinerie sind Ehrensache.



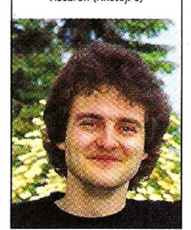
■ **BLICK NACH VORNE** Nach dem Namensverlust will Activision langsam eine eigene Civ-Marke etablieren.

■ GENRE **Aufbaustrategie**
■ ENTWICKLER **Activision**
■ VERTRIEB **Activision**
■ TERMIN **Herbst 2000**



Interview

Gerald Köhler
ist Entwicklungsleiter bei Ascaron (*Anstoß 3*)



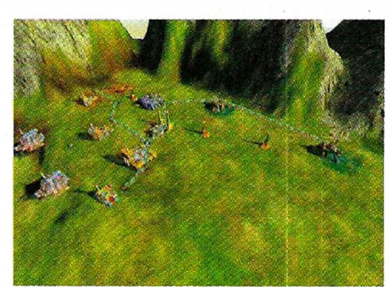
Die Spielerform-Berechnung hat massive Kritik ausgelöst. Habt ihr damit gerechnet?
Nicht wirklich. Wir hatten schon vor dem Release das System aufgrund der Wünsche unserer Betatester noch einmal angepasst und waren dann optimistisch. Leider haben viele nicht verstanden, dass die „Form" bei *A3* nur ein körperlicher Wert ist (bestimmt von Frische und Kondition), während alle anderen Sachen (also auch Erfolgserlebnisse in Form von Toren) in die Motivation eingehen.

Was war deine Reaktion, als du von 50.000 verkauften Exemplaren am ersten Tag und der Nummer-1-Position erfahren hast?
Sind das mehr als bei *Command & Conquer 3*?

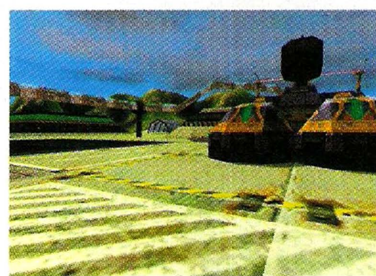
Wenn du nicht gerade *Anstoß 3* spielst: Was ist derzeit dein Favorit?
Age of Empires 2.

Die nächste Generation

Geheimnisvolle Mixtur aus Echtzeit und Runden: Battle Isle 4.



GEHEIMNISKRÄMER Wie das Spielkonzept exakt aussieht, verrät Blue Byte nicht.





KONKURRENZ Die Grafik wird im internationalen Vergleich bestehen können.

In der Tradition seiner drei Vorgänger sowie des Serienablegers *Incubation* wird *Battle Isle 4* bewährte Spielstrukturen und Innovationen zusammenführen. Zum exakten Ablauf ist bislang allerdings nur bekannt, dass eine neuartige Kombination aus Echtzeit und Runden zum Tragen kommen wird. Darüber, wie der Mix im Detail aussehen soll, schweigt BlueByte sich beharrlich aus. In jedem Fall muss der Spieler mit futuristischer Militärunterstützung darauf aus sein, das Hauptquartier seines Gegners zu besetzen, gleichzeitig aber ständigen Ressourcennachschub sicherstellen. Grafisch will das Designteam die Messlatte im 3D-Bereich noch höher hängen. Neben hochauflösenden Landschaftstexturen wird es Tag-Nacht-Wechsel genauso geben wie Sommer und Winter oder Ebbe und Flut. Das Geniale dabei: Die Phänomene sind nicht zu einem Dasein als bloße Effekte verdammt, sondern werden taktische Auswirkungen haben.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Blue Byte** ■ VERTRIEB **Blue Byte** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**

Kingdom under Fire

Kingom under Fire versucht, WarCraft 3 den Schneid abzukaufen



HEISSES EISEN Wenn dieser Titel rechtzeitig erscheint, könnte er WarCraft 3 unerwartet vor den Karren fahren.

Echtzeittaktik verschmilzt mit Fantasierollenspiel: Nicht nur, dass dieser Titel Erzmanagement sowie Kämpfe Halbelf gegen Ork beinhaltet – zusätzlich werden Sie im Netzwerk die Story zu mehreren erleben oder sich gegenseitig die Rübe einhauen können. Der Umfang wird staunen lassen.

■ GENRE **Strategie-Rollenspiel**
■ ENTWICKLER **Phantagram**
■ VERTRIEB **Gathering of Developers**
■ TERMIN **2. Quartal 2000**

Sternfahrer von Catan

Ravensburger Interactive greift zielsicher nach den Sternen.

Fünf Monate nach *Die Siedler von Catan* rückt Ravensburger mit ersten Informationen zum Nachfolger heraus: *Die Sternenfahrer von Catan*, auch eine Brettspieladaption, werden in moderner 3D-Polygongrafik das gleiche Thema vor galaktischer Kulisse behandeln. Bilder lagen bis Redaktionsschluss nicht vor.

■ GENRE **Aufbaustrategie** ■ ENTWICKLER **Ravensb.** ■ VERTRIEB **Ravensburger** ■ TERMIN **Oktober 2000**

Heiss & Kalt

Unser Trendbarometer zeigt an, welche News, Trends und Gerüchte aus der Spieleszene derzeit die Gemüter erhitzen.

100°C HEISS – WARM – KÜHL – 0°C KALT

■ Peter Molyneux enthüllt X-Box
Endlich: Gewöhnlich gut unterrichtete Kreise behaupten, Kultdesigner Peter Molyneux werde im Rahmen der Game Developers Conference Mitte März an der Seite von Bill Gates die X-Box präsentieren.

■ Rekordverdächtiger Erstverkaufstag
Zwar lagen zu Redaktionsschluss noch keine offiziellen Zahlen vor, doch Handel und Hersteller Ascaron feierten die Veröffentlichung von *Anstoß 3*. Der Erstverkauf soll höher als bei *C&C 3* gewesen sein!

■ Sim-sationelle Rekorde in den USA
Auch bei EA knallen die Sektkorken: Der Publisher behauptet, dass sich *Die Sims* in den USA doppelt so schnell verkauft hätten wie *SimCity 3000.*

■ Ein Hit? Wadde daddle dudde da?
Topware hofft, dass wenigstens der Song zu *Earth 2150* mit dem Titel *Escape from the Blue Planet* ein Hit wird.

■ RTL Boxen
Mogelpackung: Hinter dem neuen Namen verbirgt sich das alte *KO Boxing.*

■ Origin schließt die Ultima-Foren
Kaum ist der dritte Patch draußen, macht Origin die Diskussionsforen im Internet dicht. Grund: Das Spiel sei jetzt in einer „guten Form".

Panzerknacker

Nach zwei Jahren Entwicklungszeit soll IL-2 endlich abheben.

Die IL-2 „Sturmovik" war eine der wichtigsten Waffenplattformen des Zweiten Weltkriegs. Weit über 10.000 Stück dieses russischen Bodenangriffsflugzeuges wurden gebaut und sein Ruf, beinahe unzerstörbar zu sein, war legendär. Die Simulation wird 16 vom Spieler steuerbare Flugzeuge beinhalten, hauptsächlich russische Modelle. Neben sieben verschiedenen Sturmovik-Varianten stehen einige deutsche und russische Jäger im virtuellen Hangar. Die Missionen an der Ostfront bestehen auf der russischen Seite zum größten Teil aus Bodenangriffen auf Panzer und Infanteriestellungen. Als deutscher Pilot wird es Ihre Aufgabe sein, diese Ziele zu schützen und der roten Luftwaffe das Leben schwer zu machen.

Der Internetmodus ist für 16 bis 32 Spieler ausgelegt, je nachdem, ob Sie eine vorgegebene Mission spielen wollen oder einfach nur ein Deathmatch in der Luft austragen.

■ GENRE **Flugsimulation** ■ ENTWICKLER **1C**
■ VERTRIEB **Maddox Games** ■ TERMIN **3. Qu. 2000**



TIEFFLUG Besondere Aufmerksamkeit widmeten die Entwickler den Außenhäuten der Flugzeuge. Kleine Beschädigungen und realistische Markierungen sorgen für realistischen Look.

Verloren im Weltall

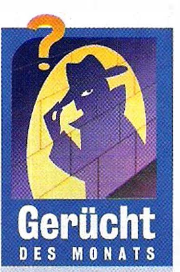
The Rift: ein neuer Versuch, Echtzeitstrategie zu revolutionieren.

Stellen Sie sich vor, nach einer 15 Jahre dauernden Reise erfahren Sie, dass das Ziel nicht mehr existiert: Irgendjemand hat Ihren Heimatplaneten vernichtet. Nun stellt sich die Frage, was Sie mit Ihrem Leben anfangen sollen. Für Jacob Viscero und seine 50 gestrandeten Reisebegleiter ist die Antwort klar: Man baut sich schnell ein paar flotte Raumschiffe und bekämpft die drei Alien-Rassen, die aus Versehen die Erde gesprengt haben. *The Rift* ist ein Echtzeitstrategiespiel, das ähnlich wie *Homeworld* in einem dreidimensionalen Universum spielt. Im Gegensatz zu Sierras Erfolgstitel setzt The Rift auf viel Action und Persönlichkeiten: Jeder der 50 Piloten wird in die Hintergrundgeschichte eingearbeitet sein.



WUNDER DES WELTALLS The Rift glänzt mit prächtigen Farben und Grafikeffekten.

■ GENRE **Echtzeit-Strat.** ■ ENTWICKLER **Thrushwave**
■ VERTRIEB **N.n.b.** ■ TERMIN **3. Quartal 3000**

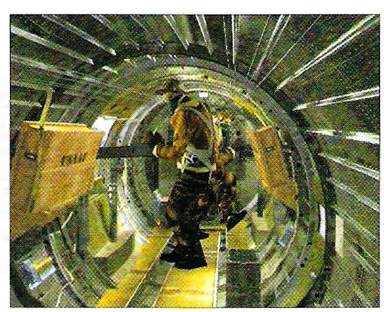


■ GERÜCHT:
Sandra Bullock soll neuesten Gerüchten aus dem Internet zufolge die Rolle von Lara Croft im *Tomb Raider*-Film spielen. Der Film wird von Paramount produziert werden, die das Gerücht bislang noch nicht offiziell bestätigten.

■ WIR MEINEN:
Gut möglich. Sandra Bullock hat eine gewisse Ähnlichkeit mit der Cyberheldin Lara Croft – zumindest, was das Gesicht betrifft. Ihre burschikose Art würde ebenfalls gut zur kämpferischen Spieleheldin passen. Die Unterschiede in puncto Figur lassen sich mit Hilfe moderner Maskentechnik ohne Weiteres beseitigen. Nachdem bereits Stars wie Elizabeth Hurley für die Rolle im Gespräch waren, aber nie bestätigt wurden, klingt das Gerücht um Sandra Bullock vergleichsweise realistisch. Schließlich hatte die gute Sandra nach dem grandiosen Erfolg von *Speed* viel Kritik für die folgenden Projekte wie *Speed 2* oder *Zauberhafte Schwestern* einstecken müssen. *Tomb Raider: The Movie* könnte eine gute Chance für sie sein, sich zu rehabilitieren.

Festung

MicroProses letzte Simulation



KAMPFBEREIT Die Figuren bewegen sich dank Motion Capturing extrem flüssig.

Die B-17 „Flying Fortress" ist der vielleicht berühmteste Bomber aller Zeiten. Bekannt und geschätzt wurde sie unter anderem für ihre Eigenschaft, trotz schlimmster Beschädigungen in der Luft zu bleiben und ihre Besatzung sicher nach Hause zu bringen. Nachdem es einige Zeit lang so aussah, als ob MicroProses Rückzug aus dem Simulationsgeschäft das Aus für *B-17 II* bedeuten würde, ist nun klar, dass die Festung schon bald abheben wird. Wie im – eher mittelmäßigen – Vorgänger werden Sie den Bomber nicht nur selbst fliegen, sondern müssen sich auch um das Wohlergehen der neun anderen Besatzungsmitglieder kümmern. Alternativ können Sie auch jede Position im Flugzeug selber übernehmen. Freunde der Jagdfliegerei kommen ebenfalls nicht zu kurz. Auf amerikanischer Seite stehen die P-38 „Lightning", die P-47 „Thunderbolt" und die P-51 „Mustang" als Geleitjäger bereit. Wer Bomber am liebsten abschießt, statt sie zu fliegen, schwingt sich in eines der deutschen Jagdflugzeuge. Neben den eher konventionellen Modellen Messerschmitt 109 und FW 190 „Würger" können Sie den Me 262 Jet und die raketengetriebene Me 163 „Koomet" steuern.

■ GENRE **Flugsim.** ■ ENTWICKLER **Wayward Design**
■ VERTRIEB **MicroProse** ■ TERMIN **21. März 2000**



AUGENWEIDE Alle Cockpits in B-17 II wurden den realen Vorbildern nachempfunden.



ANSTOSS IM HERBST Gegenüber dem Fußballmanager wird die 3D-Grafik nochmals aufgebohrt.

Anstoß Action

Ascaron attackiert EA Sports mit eigener Fußballsimulation

Die 3D-Spielszenen aus *Anstoß 3* lassen so manche „richtige" Fußballsimulation alt aussehen und sind fast zu schade für eine Wirtschaftssimulation. Das hat auch Hersteller Ascaron gemerkt und heimlich, still und leise einen Action-Ableger des Managerspiels entwickelt, eine Art „*FIFA 2000* made in Gütersloh", basierend auf dem *Anstoß 3*-Code. Die Aufstellungs-, Taktik- und Trainings-Menüs sind mit dem großen Manager-Bruder nahezu identisch. Eigentlicher Clou: Sie können Ihre Mannschaften aus *Anstoß 3* direkt übernehmen.

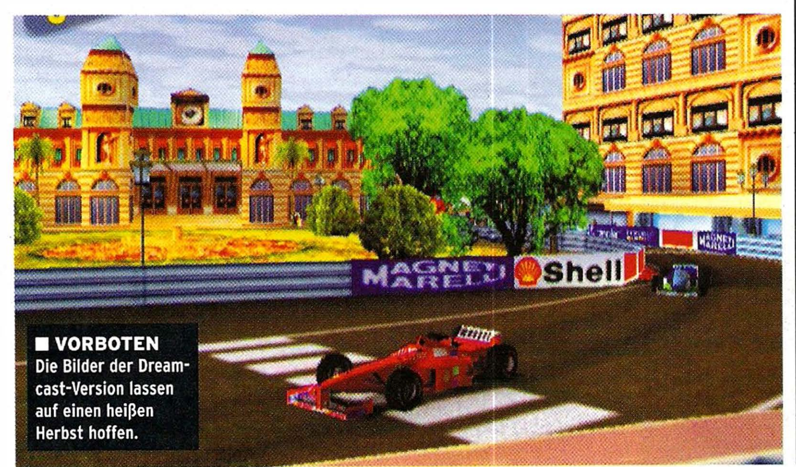
■ GENRE **Fußballsimulation** ■ ENTWICKLER **Ascaron**
■ VERTRIEB **Infogrames** ■ TERMIN **Herbst 2000**

Der Letzte im Ziel

F1 Racing Championship erscheint bald– nur nicht auf dem PC.

Ubi Softs Formel-1-Simulation *F1 Racing Championship*, der dritte Teil der *Racing Simulation*-Serie, wird mit ungewohnten Features aufwarten können. Ein echtes Schadensmodell oder eine KI, die sogar auf die Boxenstrategie des Spielers reagiert, ist in dem Genre neu. Das Spiel wird noch im März für die Konsolen PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast und sogar Game Boy Color erscheinen. An der PC-Version wird noch lange gearbeitet werden.

■ GENRE **Rennsimulation** ■ ENTWICKLER **Video Systems**
■ VERTRIEB **Ubi Soft** ■ TERMIN **September 2000**



VORBOTEN Die Bilder der Dreamcast-Version lassen auf einen heißen Herbst hoffen.

Viva Las Vegas

Driver geht zu Fuß in die nächste Runde.

Reflections arbeitet seit kurzer Zeit an *Driver 2*. Das Spiel wird auf der alten, nur leicht überarbeiteten Grafikengine basieren, es aber dennoch gestatten, dass der Fahrer aus seinen Bussen und LKWs aussteigt, um sich zu Fuß durch die Innenstädte von Havanna, Rio de Janeiro, Chicago und Las Vegas zu bewegen. Rund 40 Missionen plant Reflections für *Driver 2*.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Reflections**
■ VERTRIEB **GT Interactive** ■ TERMIN **N.n.b.**

Adel verpflichtet

Dukes of Hazzard kann nachgespielt werden.

Die Road-Serie *Dukes of Hazzard* wird von Southpeak Interactive in ein Rennspiel umgesetzt. Die 40 Missionen mit einer an die Serie angelehnten Hintergrundgeschichte lassen die zwei Duke-Brüder über Highways rasen und dümmliche Polizisten foppen.

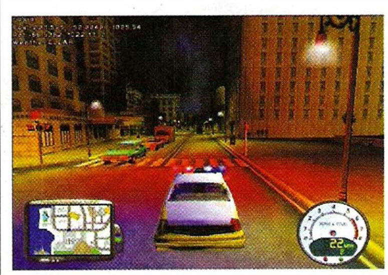
■ GENRE **Rennspiel**
■ ENTWICKLER **Southpeak Interactive**
■ VERTRIEB **Ubi Soft**
■ TERMIN **März 2000**



GENERAL LEE Dieses Fahrzeug war der Traumwagen der amerikanischen Jugend.

Dokumentarisch

World's Scariest Police Chases zum Selberfahren.



EINLADEND 100 Straßenkilometer verleiten die computergesteuerten Fahrer zum Rasen.

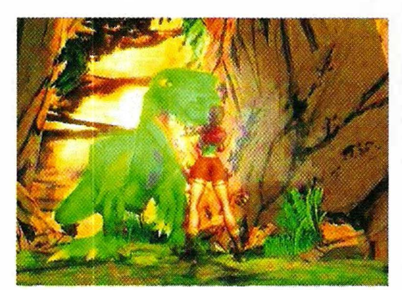
Wer sich bei *Driver* über die dämlichen Polizisten geärgert hat, kann bald beweisen, dass er es besser kann. *World's Scariest Police Chases* wird Sie in die Rolle eines Streifenpolizisten versetzen, der durch sein fahrerisches Können oder mit Waffengewalt Verkehrsrowdys stoppen muss. Die 75 Einsätze stammen aus der Doku-Serie *Die gefährlichsten Verfolgungsjagden der Welt*.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Teeny Weeny Games**
■ VERTRIEB **Fox Interactive** ■ TERMIN **N.n.b.**

Lara joggt sich warm

In Nikes neuestem Werbespot treten bekannte Spielfiguren auf

Der amerikanische Sportartikelhersteller Nike hat sich stets darum bemüht, seine überwiegend junge Kundschaft durch besonders poppige TV-Spots anzusprechen. Für seine neueste Kollektion hat der Konzern einige der bekanntesten PC- und Videospielhelden engagiert, die im aktuellen Werbespot in kurzen Actionszenen zu sehen sind. So kämpft hier Heldin Lara Croft in schicken Nike-Schuhen gegen einen fiesen Tyrannosaurus Rex. Mit solchen Bildern weist Nike auf die vielfältige Verwendung seiner Schuhe hin, denn der neueste Treter namens Air Cross Trainer II eignet sich nicht nur fürs Joggen am Morgen, sondern offenbar auch für Wüsten-Exkursionen oder eine nächtliche Partie *NBA 2000* vor dem heimischen Rechner. Vielleicht wird ja das Nachfolgemodell zum Air Cross Trainer II von Gordon Freeman präsentiert: Ein paar flotte Schühchen könnte der *Half-Life*-Held sicherlich gut gebrauchen.



JUST DO IT Lara Croft ist nur deshalb so flink, weil sie Cross-Training-Schuhe trägt.

Glanzstück

Eidos ließ das Lara-Croft-Model anpinseln

Am 3. Februar knallten im Hause Eidos die Champagnerkorken: Bis dato wurden 200.000 Exemplare des vierten Teils der *Tomb Raider*-Serie verkauft, was dem Action-Adventure Platin bescherte. Während das Lara-Croft-Model Lara Weller mit platinfarbenem Körperlack bemalt wurde, konnten Fans in der ganzen Welt das Ereignis via Internet verfolgen. Inzwischen dürfte der Lack wieder ab sein ...



GOLDFINGER Lara Weller wurde im Auftrag von Eidos gebauchpinselt. Hier sieht sie einer Lara-Croft-Statue täuschend ähnlich.

VERLOSUNG

PC GAMES VERLOST DIE ECHTE CAMEL-UHR LC 3088

Gewinnen kann jeder, der unter der Telefonnummer 0190 - 595859 angeben kann, wie viele Höcker ein Kamel hat.* Unter www.cameltrophy.de haben Sie die Möglichkeit, sich eine Desktop-Version des edlen Chronographen kostenlos herunterzuladen.

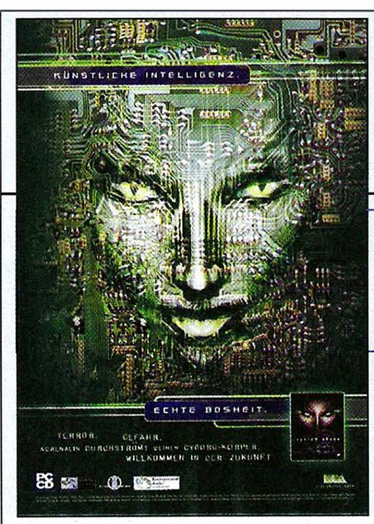
*Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 20. März 2000. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie der erwähnten Hersteller sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



TIEFTAUCHER Die zirka 300 Mark teure Camel-Uhr können Sie auch mit ins Wasser nehmen.

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von Europas meistgekauftem PC-Spiele-Magazin PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die beste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!

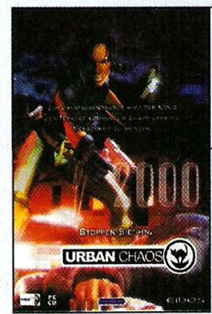


Platz 1

System Shock

(Looking Glass/ Electronic Arts)

Systematisch auf Platz 1: Die Platinenlady von Looking Glass hat die meisten Stimmen auf sich vereinigt.



Platz 2

Urban Chaos

(Mucky Foot/ Eidos Interactive)

Sauberes Spiel der „Schmutzigen Füße“: zweitauffälligstes Inserat der PC Games 03/2000!



Platz 3

(P&S)

Zigarettenreklame in PC Games? Die Marke heißt nicht umsonst „Player's“ ...

Und so machen Sie mit:

Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller und Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games, Stichwort: ADward,
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Ende der Aktion: 17. März 2000

Heft verpasst?

Kein Problem! Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!



PC Games 01/00

PC Games PLUS 01/00



PC Games 02/00



PC Games PLUS 02/00

PC Games 03/00

PC Games PLUS 03/00

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

❒ PC Games + CD-ROMs 01/00 DM 9,90	
❒ PC Games + CD-ROMs 02/00 DM 9,90	
❒ PC Games + CD-ROMs 03/00 DM 9,90	
❒ PC Games PLUS m. Vollversion und CD-ROMs 01/00 DM 19,80	
❒ PC Games PLUS m. Vollversion und CD-ROMs 02/00 DM 19,80	
❒ PC Games PLUS m. Vollversion und CD-ROMs 03/00 DM 19,80	
zuzüglich Versandkostenpauschale	DM 3,-
GESAMTBETRAG	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten: Dieses Angebot gilt nur im Inland!

WWW Die Sims

■ IM INTERNET
Wir präsentieren die besten Webseiten rund um die Sims.

www.thesims.com
Offizielle Maxis-Seite mit Häusern und Gegenständen zum Herunterladen plus Sims-Tauschbörse

http://www.sim-planet.de
Wohl beste deutschsprachige Website mit News und Downloads

http://sims.xtremesimz.com/german/index.html
In Deutsch: Top-Anlaufstelle für Sims-Skins, Wände, Böden, Möbel und Häuser

http://www.mallofthesims.com
In einer Art „Einkaufszentrum" statten Sie Ihre Sims mit neuer Kleidung aus.

http://www.sim-heaven.com/
Gut gepflegte, übersichtliche, allerdings nicht sonderlich hübsche Seite.

http://homepages.go.com/~simsback/index.html
„Beste Sims-Seite im Netz" – knapp vorbei, aber zumindest komplett

http://simpage.nozonenet.com/home.shtml
Dickes Informationspaket rund um alle Maxis-Spiele

http://msnho epages.talkcity. m:6010/strategyst/crazy4sims/
Nicht sonderlich schick, aber immerhin einigermaßen aktuell.

http://tsd.simstuff.com/
Schlicht designte Seite, aber mit umfangreichem Datenbestand

Star Trek Online

Activision entwickelt das Online-Spiel

Nachdem Activision vor kurzem die begehrte *Star Trek*-Lizenz erwarb, kündigte man nun an, in den nächsten zwei bis drei Jahren ein virtuelles Heim für Trekkies zu entwickeln. Bis zu 500.000 Teilnehmer sollen sich in der Online-Variante der kultigen Science-Fiction-Serie zusammenfinden und fremde Universen erforschen. Momentan arbeitet das Team von Verant, das auch schon für *Everquest* verantwortlich war, an der Umsetzung, die mit veranschlagten 4 Millionen Dollar ein gigantisches Budget zugeteilt bekommt. Parallel entwickelt man übrigens auch Versionen für die kommenden Spiele-Plattformen PlayStation 2 und Dreamcast, so dass sogar PC-Besitzer und Konsolen-Fans gemeinsam das Weltall unsicher machen können.

■ GENRE **Rollenspiel**
■ ENTWICKLER **Verant Interactive**
■ VERTRIEB **Activision** ■ TERMIN **2002**



■ KULTFAKTOR Star Trek Online baut auf Charakteren und Motiven der beliebten Serie auf.

Kicker Online

Der Anpfiff für den Fußball-Manager ertönt im Frühjahr

Anfang März geht *Kicker Online* in die heiße Beta-Test-Phase und schon im April können sich Fußballbegeisterte dann endlich für den virtuellen Wettkampf rüsten. Über 8.000 Spieler mit über 430.000 Eigenschaften stehen zur Verfügung; Anfängern wird mit einem ausführlichen Hilfesystem unter die Arme gegriffen.

■ GENRE **Fußball-Manager** ■ ENTWICKLER **Heart-Line**
■ VERTRIEB **COMPUTEC MEDIA** ■ TERMIN **April 2000**



ANSTOSS Der lang erwartete Start des Fußball-Managers steht unmittelbar bevor.

Neocron

Düstere Zukunftsaussichten

Mit *Neocron* bastelt das deutsche Entwicklerteam Reakktor an einem Multiplayer-Spiel, das Sie zu Bürgern einer virtuellen Stadt auf der weitgehend zerstörten Erde werden lässt. Neben Story- und Adventure- sollen auch Action- und sogar Strategie-Elemente enthalten sein, um Ihnen Ihr Leben auf dem verwüsteten Heimatplaneten so abwechslungsreich wie möglich zu machen.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Reakktor**
■ VERTRIEB **N. n. b.** ■ TERMIN **N. n. b.**

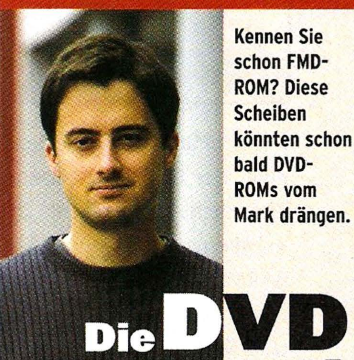
C&C 3

Deutsche Meisterschaften im Mai

Command & Conquer 3-Profis können sich dieses Jahr in ganz Deutschland miteinander messen. Das von Electronic Arts gesponserte Finale der deutschen Meisterschaft findet am 13. Mai in Berlin statt; der Wettbewerb selbst startet schon ab dem 17. März in 95 Städten. Die *C&C 3*-Missions-CD *Firestorm* erscheint zum Turnierbeginn, wird aber noch nicht zugelassen.

Infos zur Meisterschaft unter: www.spieleparadies.de/c&c3





Kennen Sie schon FMD-ROM? Diese Scheiben könnten schon bald DVD-ROMs vom Mark drängen.

Die DVD ist tot!

Thilo Bayer
Lt. Redakteur Hardware

Die DVD soll tot sein? Wo sie zumindest im Spielebereich noch nicht einmal ansatzweise losgelegt hat? Wenn es nach dem Willen der Firma Constellation 3D (www.c-3d.net) geht, soll die DVD-ROM jedenfalls schon bald von FMD-Scheiben abgelöst werden. Die technischen Daten lassen Großes erahnen. 140 GB Kapazität (CD: 650 MB, DVD: 17 GB) bieten ein recht ordentliches Polster für Datenmengen und die maximale Übertragungsrate von 1 GigaBit/s (= 125 MB/s) hört sich auch anständig an. Erreicht wird dies unter anderem durch die Anzahl der verwendeten Schichten. Deren zehn machen sich auf einer FMD breit, bei DVDs sind es maximal vier. Das Beste ist: Ein FMD-Laufwerk wird mit einiger Sicherheit auch CDs und DVDs lesen können. Doch was haben wir Spieler von so einem tollen Speichermedium? Erst einmal herzlich wenig. Der Ausstoß an Spieletiteln auf DVD ist selbst im Jahr 2000 noch einem Rinnsal gleich. Der erste Hammertitel für die dicke Scheibe lässt immer noch auf sich warten und DVD-Umsetzungen wie *Baldur's Gate* hauen sicherlich keinen Spieler vom Hocker. Für die Produktion datenlastiger MPEG2-Videos oder Surround-Sound hat anscheinend kein Spieleentwickler momentan Zeit oder Geld. Bevor die FMD-Disc also den Markt aufmischt, sollten Spieleentwickler vielleicht erst einmal die Kapazitäten von DVD-ROMs ausnutzen.

Die Entwicklung bei optischem Massenspeicher geht an Spielern vorbei.

Athlon-Express

AMD legt megahertzmäßig deutlich zu



■ **KLEINHIRN** Mit kleinerem Kern erreicht der Athlon noch höhere Taktfrequenzen.

Nachdem AMD mit Intels 800-MHz-Ankündigung für den Pentium III bereits im Januar wieder gleichgezogen hatte, legten die Texaner am 11. Februar mit dem Athlon 850 noch einmal nach. Dieser neue Chip soll zu Beginn für $ 849 verkauft werden. Zugleich verkündete AMD-Chef Jerry Sanders, dass mittlerweile die komplette Produktion der AMD-Prozessoren erfolgreich auf das 0.18er-Verfahren umgestellt wurde. Das wird eine weitere Erhöhung der Takte nach sich ziehen, sobald der Markt dafür reif ist – sprich Intel schnellere Pentium III und Celerons ankündigen kann. AMD demonstrierte auf einer Konferenz bereits einen 1,1 GHz schnellen, luftgekühlten Athlon mit integriertem L2-Cache – die gleiche Technologie, die auch den Coppermine schnell macht. Dieser „Thunderbird" genannte Athlon-Typ wird in den nächsten Monaten angeboten werden.

■ HERSTELLER **AMD** ■ TELEFON **089-45053199**
■ WEBSEITE **www.amd.com/germany/index.html**

Bildrausch

DVD erstmals benchmarken

MadOnion.Com hat bereits mit dem 3D Mark 2000 auf sich aufmerksam gemacht. Mit dem neuen Video 2000 Benchmark nehmen sich die Finnen jetzt des Themas DVD an. Neben qualitativen Bewertungen des verwendeten Dekoders und einer Einschätzung der Leistungsmerkmale kann jetzt erstmals auch die Abspielleistung objektiv bewertet werden. Damit lässt sich nicht nur die DVD-Unterstützung von Grafikkarten beurteilen, sondern auch die Qualität verschiedener Software-DVD-Spieler.

■ HERSTELLER **MadOnion.Com** ■ TELEFON -
■ WEBSEITE **www.madonion.com**



FLÜSSIG Ohne Ruckeln sollte nicht nur 3D-Grafik, sondern auch DVD laufen.



■ **AUFRÜSTUNG** Elsa richtet sich mit seiner PCI-GeForce an Grafik-Aufrüster.

GeForce PCI

Elsa liefert erste PCI-GeForce aus

Während alle Welt nur vom AGP-Steckplatz spricht, wird Elsa als erster Kartenhersteller eine GeForce-Karte für PCI-Slots veröffentlichen. Sie fragen sich, ob das spannend ist? Viele Spieler besitzen einen Komplett-PC mit integrierter Grafik oder einen älteren Rechner ohne AGP-Slot. Für diese armen Seelen gibt es leider wenig Optionen, dem Rechner neues Grafikleben einzuhauchen. Hier stehen die Voodoo3-Karten bisher relativ konkurrenzlos da. Genau an diesem wunden Punkt setzt die ErazorX PCI an. Sie wird etwa 600 Mark kosten und neben 32 MByte SDRAM auch eine DVI-Schnittstelle für digital arbeitende LCD-Monitore aufweisen. Der GeForce-256-Chip arbeitet mit den gewohnten 120 MHz, der Speicher wird mit 166 MHz angesteuert. Die mitgelieferte Chipguard-Software überwacht Betriebstemperatur sowie Lüfteraktivitäten und erlaubt damit eine kontrollierte Übertaktung der Grafikkarte. Als Veröffentlichungstermin hat Elsa bisher den April angepeilt.

■ HERSTELLER **Elsa** ■ TELEFON **0241-6065112**
■ WEBADRESSE **www.elsa.de**

Spartanisch

GeForce DDR zum Kampfpreis

Während die großen Namen der Kartenbranche sich bei GeForce-DDR-Platinen noch an der 600-Mark-Grenze zanken, bietet Anubis ein leistungsmäßig gleichwertiges, aber billigeres Board namens Typhoon Matrix 256 Pro an. Die Ausstattung ist karg, kein TV-Out, kein Bundle, aber der 120-MHz-GeForce mit 6 ns schnellem DDR-Speicher. Interessant ist der Kampfpreis von 499 Mark.

■ HERSTELLER **Anubis** ■ TELEFON **06897-908823**
■ WEBSEITE **www.anubis.co.uk**



■ PREISBRECHER
Die Matrix 256 Pro ist extrem preiswert.

Griffbereit

Neues SideWinder-Pad von Microsoft

Noch bevor Microsoft auf dem GameStock-Treffen eine ganze Armada von Controller-Neuheiten vorstellen wird, hat der Softwaregigant vorab ein neues Gamepad auf den Markt gebracht. Das SideWinder Plug & Play Game Pad richtet sich sowohl durch Preis (45 Mark) als auch Funktionalität an Einsteigerspieler. Über einen USB-Anschluss wird der Kontakt zum PC aufgenommen, spezielle Treiber sind nicht notwendig. Das Pad hat eine durchsichtige Karosserie und ist mit sechs Funktionstasten (zwei für Schnellfeuer und vier normale) und einem Daumenpad bepflastert. Das genügt für die meisten Action- und Sportspiele und dürfte vor allem Knopf-Puristen zufriedenstellen, die kein Interesse am Funktionsoverkill der neuesten Pads haben.



■ SPARSAM
Das neue Microsoft-Gamepad zielt auf Einsteiger ab.

■ HERSTELLER **Microsoft** ■ TELEFON **0180-5251199**
■ WEBSEITE **www.microsoft.de**

Test: Viper II Z200

Diamond/S3 haben sich mit der Viper II viel Zeit gelassen. Können sie zur Konkurrenz aufschließen?



■ 3D-SPEZIALIST
In Spielen mit der Q3- oder Unreal-Tournament-Engine kann die Viper II überzeugen.

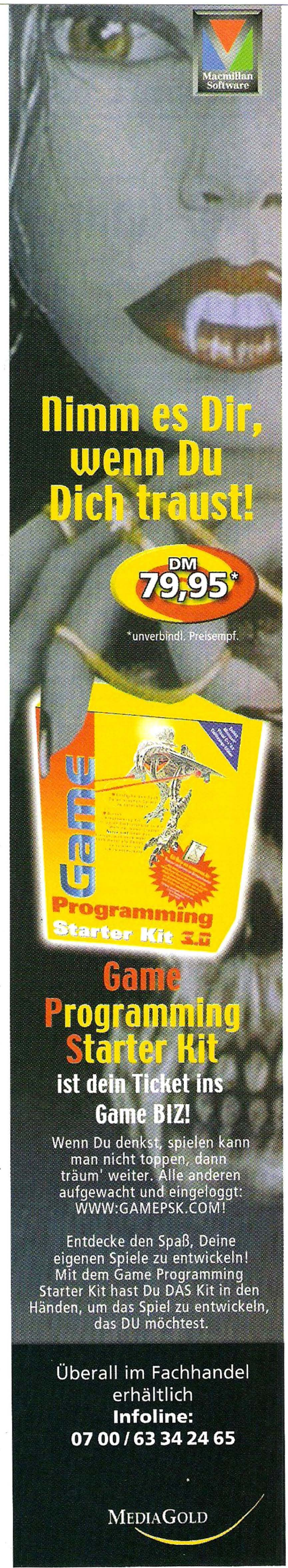
Während die Viper II in den USA schon länger erhältlich ist, ist das erste Grafikkartenprodukt von Diamond/ S3 Mitte Februar in Deutschland auf den Markt gekommen. 400 Mark lautet der Einstandspreis für das neue Platinen-Zugpferd, das vor allem die Preis-Leistungs-Schiene kräftig befahren soll. Zu diesem Zweck hat die Viper II 32 MB SDRAM (6 ns Zugriffszeit), einen TV-Ausgang (S-Video und Composite) sowie CDs mit Treibern und einem Software-DVD-Player (Zoran SoftDVD) im Handgepäck. Der verbaute Savage2000-Chip rechnet mit 125 MHz Taktfrequenz, der zugehörige RAM wird mit 143 MHz angesprochen. Diese Werte liegen deutlich unter den ursprünglich angekündigten Spezifikationen. Beim Wärme-Management verlässt man sich leider auf einen passiven Kühlkörper. Wer die ordentlich Wärme produzierende Karte für Übertaktungsversuche rüsten will, kommt um das Anbringen eines Lüfters also kaum herum. Damit erreicht man aber immerhin ca. 135 MHz Chip- und 155 MHz Speichertakt. Bei Spielen, die auf der *Q3*-Engine basieren, überrascht die Viper II mit Leistungswerten jenseits der teureren Fury MAXX. Auch in *Unreal Tournament* setzt sie zu Höhenflügen an, wenn man den optimierten Metal-Treiber von der Homepage verwendet. In beiden Fällen sorgen clevere Treibertricks für die gute Performance. Dieser gute Ersteindruck erleidet bei Direct3D-Spielen ordentlich Schiffbruch. In *Drakan*, *Expendable* und *Descent 3* ist die Viper II teilweise langsamer als die Altherrenriege TNT2, V3 oder G400. Dazu kommen noch generelle Treiberbugs bei der Helligkeitskorrektur, der Texturfilterung und der Auswertung von Tiefeninformationen. Das erleichtert die Urteilsfindung nicht. Relativ bedenkenlos dürfen DVD-Freaks sowie Fans von Spielen, die die *Unreal*- oder *Q3*-Engine verwenden, zugreifen; letztere können 5-10 Prozent auf die Gesamtwertung packen. Wer jedoch einen starken Beschleuniger für Direct3D-Spiele sucht, ist angesichts der aktuellen Treiber bei der Konkurrenz besser aufgehoben.

Thilo Bayer

■ HERSTELLER **S3/Diamond** ■ PREIS **DM 399,-**
■ WEBSEITE **www.diamondmm.de**
■ TELEFON **08151-266330**

■ AUSSTATTUNG .... Gut
■ FEATURES .... Gut
■ PERFORMANCE .... Gut

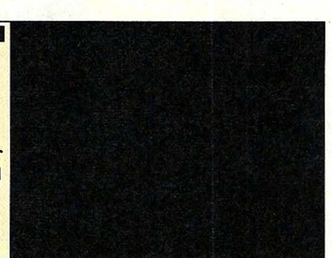
WERTUNG **79%**



PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Monat für Monat finden wir für Sie heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.

1 – Vormonat: 1
(id Software/Activision)
FÜHRERSCHEIN oder Personalausweis muss vorzeigen, wer in Deutschland das indizierte 3D-Action-Werk von id erwerben möchte. Der Verkauf an Minderjährige ist gesetzlich untersagt.



2 ▲ Vormonat: 3
UNREAL TOURNAMENT
(Epic Games/GT Interactive)
TRAUSCHEIN ist ernsthaft in Gefahr, wenn die Liebste wenig Verständnis für nächtelange Netzwerk-Sessions zeigt.





3 ▼ Vormonat: 2
AGE OF EMPIRES 2
(Ensemble Studios/Microsoft)
MONDSCHEIN bekommt häufiger zu sehen, wer erst einmal diese Strategieperle installiert hat. Thronfolger? Nicht in Sicht.



4 NEU Vormonat: –
ANSTOSS 3
(Ascaron/Infogrames)
TRAINERSCHEIN vorausgesetzt, können Sie Hitzfeld, Rehhagel & Co. mal so richtig zeigen, wo der Hammer hängt.



5 ▼ Vormonat: 4
HALF-LIFE (DT.)
(Valve/Havas Interactive)
ANGELSCHEIN brauchen Sie garantiert keinen, wenn Sie sich das beste 3D-Actionspiel des Jahres 98/99 angeln möchten.





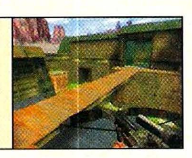
6 ▲ Vormonat: 9
SWAT 3
(Sierra/Havas Interactive)
WAFFENSCHEIN benötigt, wer als Scharfschütze in Ihre US-Anti-Terroreinheit aufgenommen werden möchte.



7 NEU Vormonat: –
DIE MOORHUHNJAGD
(Phenomedia)
JAGDSCHEIN ist ausnahmsweise nicht erforderlich, will man Moorhühner erlegen. Neugierig? Schnell die Cover-CD einlegen!



8 ▼ Vormonat: 7
HALF-LIFE: OPPSOING FORCE (DT.)
(Gearbox/Havas Interactive)
GELDSCHEIN muss bereithalten, wer sich diese brillante Zusatz-CD zulegen möchte. Die Spielergunst zeigt: Es lohnt sich!



9 ▲ Vormonat: 12
COMMAND & CONQUER 3
(Westwood Studios/Electronic Arts)
SONNENSCHEIN der tiberianischen Art strahlt auf Westwoods Schlachtfelder – allerdings nicht mehr so hell wie früher.



10 ▼ Vormonat: 8
INDIANA JONES 5
(LucasArts/THO)
BOOTSSCHEIN wäre nützlich, doch Abenteurer Indy steuert sein knallgelbes Gummiboot auch ohne sicher durch die Fluten.

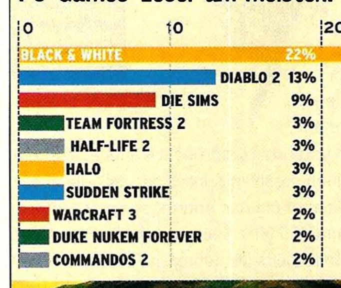


Platz	Veränderung	Vormonat	Titel	Hersteller
11	▲	29	NEED FOR SPEED 4	(Electronic Arts)
12	▲	20	PLANESCAPE: TORMENT	(Black Isle Studios/Interplay)
13	▲	35	STARCRAFT	(Blizzard/Havas Interactive)
14	▲	19	DRIVER	(Reflections/GT Interactive)
15	▼	6	GTA 2	(DMA Design/Take 2)
16	▲	23	ANNO 1602	(Max Design/Sunflowers/Infogrames)
17	▲	27	DRAKAN	(Surreal/GT Interactive)
18	▼	14	TOMB RAIDER 4	(CORE Design/Eidos Interactive)
19	▼	5	FIFA 2000	(EA Sports/Electronic Arts)
20	▲	31	JAGGED ALLIANCE	(Sir-Tech/TopWare Interactive)

Platzierung – Veränderung zum Vormonat (▲ Gestiegen, – Gleich geblieben, ▼ Gefallen) – 11 Platzierung vom Vormonat

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Spiel	Anteil
BLACK & WHITE	22%
DIABLO 2	13%
DIE SIMS	9%
TEAM FORTRESS 2	3%
HALF-LIFE 2	3%
HALO	3%
SUDDEN STRIKE	3%
WARCRAFT 3	2%
DUKE NUKEM FOREVER	2%
COMMANDOS 2	2%





WACHABLÖSUNG Mit deutlichem Abstand setzt sich Black & White an die Spitze.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Veränderung	Titel
1	NEU	ANSTOSS 3
2	▼1	AGE OF EMPIRES 2
3	NEU	FLUGHAFEN MANAGER
4	▼2	GOLD GAMES 4
5	▲7	PHARAO
6	▲11	ANNO 1602 - KÖNIGSEDITION
7	NEU	AGE OF WONDERS
8	▼3	SWAT 3
9	–	INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL
10	▼5	TOMB RAIDER 4

TOP 10 UK

Platz	Veränderung	Titel
1	NEU	THE SIMS
2	▲13	DELTA FORCE 2
3	▼1	CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
4	▼2	AGE OF EMPIRES 2
5	NEU	TOY STORY 2
6	▲15	HIDDEN & DANGEROUS
7	▼3	IN DEUTSCHLAND INDIZIERTES SPIEL
8	NEU	AIRPORT INC. (DT.: FLUGHAFEN MANAGER)
9	–	UNREAL TOURNAMENT
10	–	FIFA 2000

TOP 10 USA

Platz	Veränderung	Titel
1	NEU	THE SIMS
2	–	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
3	▲18	CENTIPEDE
4	NEU	PARKER BROS CLASSIC CARD GAMES
5	NEU	MILTON BRADLEY CLASSIC GAMES
6	▼1	ROLLERCOASTER TYCOON
7	▼3	AGE OF EMPIRES 2
8	NEU	FINAL FANTASY 8
9	▼4	ROLLERCOASTER TYCOON ADD-ON
10	▲12	STARCRAFT

Quellen: Wir danken MCV Deutschland, MCV USA und MCV UK für die freundliche Unterstützung.

Wenn Sie unsere Lesercharts mitgestalten möchten und dabei eines von zehn Exemplaren des aktuellen Spiel des Monats gewinnen möchten, dann rufen Sie uns an und nennen Sie uns Ihr derzeitiges Lieblingsspiel:

Tel. 0190-595859
(DM 1,21/Minute)

Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie maximal DM 1,80.

Internet-Nutzer steuern einfach die PC Games-Website an: www.pcgames.de

Bitte vergessen Sie in keinem Fall Ihren Namen und Ihre Anschrift, damit wir Ihnen Ihren Gewinn zustellen können. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Die Warteliste im März

Jeden Monat in PC Games: die Übersicht mit allen wichtigen Veranstaltungen, Terminen und Release-Daten.



■ MACHTKOMMANDANT Ob man's glaubt oder nicht, *Force Commander* nähert sich doch noch der Fertigstellung.

Veröffentlichungen des Monats

Di	29.2.	***DER VERKEHRSGIGANT*** stapft fortan über PC-Straßen.
Do	2.3.	2. Versuch: ***ULTIMA ASCENSION*** kommt eingedeutscht.
Do	2.3.	Über Stock und Bein bis in die Läden: ***SUPERBIKE 2000.***
Do	16.3.	Endlich erscheinen ***DIE SIMS*** auch regulär in Deutschland.
Fr	17.3.	Geld sparen mit der ***DIE SIEDLER 3: GOLD EDITION.***
Fr	17.3.	Auf volles Risiko gehen Strategen mit ***THEOCRAZY.***
Fr	17.3.	Fußball ist unser Leben mit ***UEFA CHAMPIONSLEAGUE.***
Do	30.3.	Geschickte Werbung: ***NEED FOR SPEED: PORSCHE.***
Do	30.3.	Fast in der 2000er Saison: ***F1 WORLD GRAND PRIX 99.***
Do	30.3.	Es heißt nicht mehr „Meisterdieb": ***DARK PROJECT 2.***

Veranstaltungen und Termine

Mi	8.3.	Die ***GAME DEVELOPERS CONFERENCE*** in San Jose.
Fr	10.3.	Unser Referenztest der ***VOODOO 4/5***-Chipsätze beginnt.

Abenteuer

Titel	Termin
Alone in the Dark 4	4. Quartal 2000
Anachronox	Mai 2000
Arcatera	April 2000
Baldur's Gate	2 August 2000
Deep Fighter	Juni 2000
Deus Ex	Juni 2000
Diablo 2	3. Quartal 2000
Galleon	4. Quartal 2000
Gothic	2. Quartal 2000
Planescape: Torment 2	4. Quartal 2000
Pool of Radiance	2 November 2000
Simon the Sorcerer 3D	2. Quartal 2000
Stonekeep 2	4. Quartal 2000
Summoner	November 2000
The Neverending Story	2. Quartal 2000
Vampire: Die Maskerade	**April 2000**

Sport & Rennspiele

Titel	Termin
Box Champions 2000	1. Quartal 2000
Championship Motocross	3. Quartal 2000
Colin McRae Rally 2	2. Quartal 2000
Grand Prix 3	3. Quartal 2000
No Fear Downhill Mountain Biking	1. Quartal 2000
Prince Naseem Boxing	1. Quartal 2000
Rally Racing Simulation	November 2000
World Sports Cars	1. Quartal 2000

Simulation

Titel	Termin
B17 Flying Fortress 2	1. Quartal 2000
Comanche 4	1. Quartal 2000
Crimson Skies	2. Quartal 2000
Descent 4	Oktober 2000
Destroyer Command	1. Quartal 2000
Enemy Engaged: Comanche Hokum	2. Quartal 2000
Freelancer	4. Quartal 2000
Gunship 3	1. Quartal 2000
Star Trek: Klingon Academy	April 2000
Starlancer	3. Quartal 2000

Strategie

Titel	Termin
Anno 1503	4. Quartal 2000
Battle Isle 4	3. Quartal 2000
Black & White	1. Quartal 2000
C&C 3: Firestorm	1. Quartal 2000
Call to Power 2	Herbst 2000
Dark Reign 2	Juni 2000
Der Clou 2	Juli 2000
Der Verkehrsgigant	Februar 2000
Die Siedler 4	4. Quartal 2000
Force Commander	**2. Quartal 2000**
Ground Control	1. Quartal 2000
JA 2: Unfinished Business	1. Quartal 2000
Republic: The Revolution	4. Quartal 2000
Star Trek: Armada	2. Quartal 2000
Star Trek: New Worlds	August 2000
Starfleet Command 2	4. Quartal 2000
Sudden Strike	April 2000
WarCraft 3	4. Quartal 2000

Action

Titel	Termin
C&C: Renegade	3. Quartal 2000
Daikatana	April 2000
Deep Fighter	2. Quartal 2000
Devil Inside	April 2000
Dino Crisis	Mai 2000
Duke Nukem forever	2. Quartal 2000
Evolva	April 2000
Giants	September 2000
Halo	September 2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Juni 2000
KISS Psycho Circus	Juni 2000
Loose Cannon	1. Quartal 2000
Max Payne	Oktober 2000
MDK 2	Mai 2000
Obi-Wan	2. Quartal 2000
Oni	Juni 2000
Rune	2. Quartal 2000
Soldier of Fortune	1. Quartal 2000
Star Trek: Voyager	1. Quartal 2000
Team Fortress 2	2. Quartal 2000
Turrican 3D	April 2000



■ VAMPIR-MASKERADE Der Betatest für Nihilistics Hit in spe ist gerade angelaufen.

Der Teufel im Detail

Die Nachricht enttäuschte Tausende von Fans: Die Rückkehr des Leibhaftigen verzögert sich um weitere Monate. Da der Nachfolger des metzelintensiven Fantasy-Klassikers aber nach wie vor ganz oben auf den Most-Wanted-Listen unserer Leser rangiert, präsentieren wir Ihnen auf den folgenden Seiten noch einmal alles, was Sie wissen müssen, bevor Sie im Herbst zum Teufel gehen: Die 100 wichtigsten Fragen zu Diablo 2.

Die Vorgeschichte

Wer glaubte, mit dem Tod von Diablo sei das Grauen ausgestanden, irrt gewaltig. Mit dem Teufel legt man sich nicht ungestraft an!

1. Was war an *Diablo* eigentlich so besonders, dass alle auf den zweiten Teil warten?

Als *Diablo* Anfang 1997 erschien, gab es zwar einige Unverbesserliche, die die Monstermetzelei mit dem Argument „Das ist ja gar kein richtiges Rollenspiel" abkanzelten. Die meisten Käufer waren aber haltlos begeistert von der süchtigmachenden Hatz durch dunkle Kellergemäuer. Mittlerweile kann man das Blizzard-Werk (zusammen mit der ebenfalls enorm erfolgreichen Zusatzdisk *Hellfire*) getrost zu den erfolgreichsten Rollenspielen aller Zeiten zählen.

2. Worum ging es im ersten Teil?

In *Diablo* wurde ein kleines Dorf von bösen Mächten heimgesucht. Der Spieler machte sich auf die Suche nach der Ursache des Unheils und fand schnell heraus: Tief unter der Stadt hatte sich der leibhaftige Teufel breit gemacht. Nach zahllosen Schlachten mit den verschiedensten Monstern erreichte Ihr Held schließlich den Unhold und tötete ihn in einem packenden Finale.

3. Und wieso kehrt der Teufel zurück, wenn er doch am Ende von Diablo besiegt wurde?

Weil man dem Teufel nicht einfach ungestraft eins auf die Mütze gibt. Und weil die Entwickler sich in der Endsequenz eine Hintertür offen lie-



MASSENPRÜGELEI Nach diesem Kampf dürften in der arabisch anmutenden Stadt erst einmal Reinigungsarbeiten anstehen.

ßen: Das Böse stirbt zwar, sorgt aber dafür, dass ein Teil von ihm im Spieler weiterlebt – und der sucht dann beunruhigt das Weite. Man darf also annehmen, dass sich der Held des ersten Teils mittlerweile in den Unhold des zweiten Teils verwandelt haben dürfte.

4. Was ist die Aufgabe des Spielers?

Ganz einfach, eigentlich: Sie suchen sich einen Charakter aus, entscheiden, welcher Klasse er angehören soll, und ziehen los. Auf Ihrem Weg kloppen Sie sich mit unzähligen Monstern, finden Schätze, kaufen sich bessere Ausrüstung und steigen so vom ahnungslosen Neuling zum erfahrenen Monsterschlächter auf – bis Sie schließlich erneut dem Teufel persönlich gegenüberstehen.

5. Welche Perspektiven gibt es?

Eine. Und zwar dieselbe, die auch *Diablo* schon auszeichnete: Sie schauen aus einer isometrischen Ansicht von schräg oben auf Ihren Helden und dessen Umgebung.

6. Wie viele Charakterklassen wird es geben?

Zwei mehr als in *Diablo*, also insgesamt fünf.



FEUERALARM Sämtliche Feuer-, Transparenz- und Spezialeffekte wurden nochmals überarbeitet und profitieren jetzt deutlich von der integrierten 3D-Unterstützung.

Das Böse stirbt nie. Suchen Sie sich einen Charakter aus und sammeln Sie Erfahrungspunkte; der Teufel wartet schon auf Sie!

7. Kann man auch Monster spielen?

Nein. Sie bestreiten das Spiel auf jeden Fall als menschlicher (oder zumindest menschenähnlicher) Charakter.

8. Kann ich meinen Charakter aus *Diablo* übernehmen?

Nein. Da es fünf komplett neue Charakterklassen gibt, macht die Übernahme eines alten, „fremden" Helden wenig Sinn.

9. Werden sich andere Figuren meinem Hauptcharakter anschließen?

Im Einzelspielermodus werden Sie Mitstreiter anheuern können, die allerdings eine Menge Gold kosten. Im Multiplayermodus können Sie selbstverständlich auch mit Freunden im Verbund kämpfen.

Die Technik

10. Wird die gleiche Technologie benutzt wie im Vorgänger?

Nein. Da die *Diablo*-Engine mittlerweile gut und gerne drei Jahre auf dem Buckel hat, wurde für den zweiten Teil eine komplett neue, verbesserte Version entwickelt.

11. Werde ich eine 3D-Karte brauchen?

Nicht unbedingt. Das Spiel unterstützt zwar 3D-Beschleuniger, zwingend erforderlich sind diese aber nicht.

12. Welche Karten werden unterstützt?

Direct3D, OpenGL und Glide – also faktisch alle momentan aktuellen Standards.

13. Was sind die Vorteile der 3D-Unterstützung?

Bessere Transparenzeffekte, farbiges Licht, weichere Farbübergänge und mit Sicherheit eine bessere Bildwiederholungsrate.

14. Und wie sieht *Diablo 2* im Software-Modus aus?

Ebenfalls sehr gut. Alleine die Bildhintergründe und Kulissen wirken deutlich detaillierter und sehr viel farbenfroher und abwechslungsreicher als im Vorgänger.

15. Welche Bildauflösungen wird es geben?

Gehen Sie von mindestens 800x600 Bildpunkten aus, wahrscheinlich wird es auch höhere Auflösungen geben.



ZWERGENAUFSTAND So klein diese Gnome auch sind – unterschätzen sollten Sie sie nicht. Die wendigen Kerle haben Sie mit ihren schnellen Attacken schneller um die Hälfte Ihrer Lebensenergie gebracht, als Sie denken.

16. Welche Farbtiefen können dargestellt werden?
Ohne 3D-Beschleuniger nur 256 Farben. Mit einer entsprechenden Grafikkarte können Sie aber locker bis zu 65.000 Farben auf dem Monitor genießen.

17. Welche Soundkarten werden unterstützt?
Jede DirectX-kompatible Soundkarte kann eingesetzt werden.

18. Wird es Unterstützung für speziellen 3D-Sound geben?
DirectSound, EAX von Creative Labs und Aureal A3D werden dafür sorgen, dass Sie in heißen Kämpfen die Ohren anlegen werden.

19. Wird Dolby Surround unterstützt?
Ja. *Diablo 2* wird wahrscheinlich das erste Spiel sein, das Dolby Surround nicht nur für den Soundtrack, sondern auch für die Effekte nutzt.

20. Wie wird der Soundtrack?
Ähnlich wie im ersten Teil: nicht besonders aufregend. Ein angenehm ruhiges Grundthema wird in verschiedenen Variationen durchgespielt.

21. Wie hoch werden die Hardwarevoraussetzungen sein?
Nach letzten Informationen dürfte schon ein handelsüblicher Pentium-II-Rechner mit 64 MB RAM ausreichen, um ordentlich spielen zu können.



RUNDUMSCHLAG Die grazile Amazone kann ausgesprochen gut mit Pfeil und Bogen umgehen – wie man hier eindrucksvoll erkennt. Herannahende Gegner mäht sie kurzerhand mit einem Pfeilgewitter nieder.

Die Charakterklassen

22. Welche Charakterklassen kann ich wählen?
Wie weiter oben schon erwähnt, wird es fünf Klassen geben: Amazone, Paladin (Krieger), Necromancer (Totenbeschwörer), Magier und Barbar.

23. Was sind die Vorteile der Amazone?
Sie ist schnell und wendig und kann hervorragend mit Pfeil und Bogen umgehen; auch Speerwurf oder der Kampf mit Stäben gehören zu ihren Spezialitäten. Ihre relativ geringe Körperkraft verhindert allerdings den Einsatz schwerer Waffen.

24. Was ist ein Necromancer?
Wie der Magier kann auch der Necromancer mit herkömmlichen Waffen nicht viel ausrichten. Dafür besitzt er die Fähigkeit, gestorbene Kreaturen wiederzubeleben und für seine Zwecke einzusetzen.

Mit dem Barbar können Sie Ihren Feinden ordentlich eins auf die Mütze geben. Die Amazone geht dagegen mit Pfeil und Bogen deutlich subtiler vor.

25. Tote Kreaturen einsetzen? Wie das denn?
Mittels einiger Beschwörungsformeln kann der Necromancer Geistwesen herbeirufen oder Tote wieder zum Leben erwecken. Diese Kreaturen kämpfen dann an seiner Seite, bis sie vom Feind geschlagen werden.

26. Kann ich eine Kreatur mehrmals wiederbeleben?
Nein. Wenn ein beschworenes Wesen im Kampf gefallen ist, ist es verloren.

27. Hat die Zaubererin dieselben Qualitäten wie der Magier in *Diablo*?
Ja, die Zaubererin hat das mit Abstand größte Arsenal an magischen Sprüchen – allerdings auch gravierende Nachteile: Sie hat mit konventionellen Handwaffen keine Chance und sieht deshalb im Nahkampf eher schlecht aus.

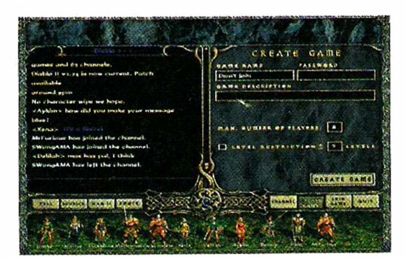
28. Welchen Charakter wähle ich, wenn ich auf schwere Schwerter stehe?
Dann nehmen Sie den Barbar. Dieser stellt eine Weiterentwicklung des Kriegers dar und kann mit zwei Waffen gleichzeitig hantieren.

29. Kann ich den Barbar in kritischen Situationen noch stärker machen?
Ja. Er verfügt über ein so genanntes Totem, das seine Körperkräfte mittels schamanischer Magie kurzzeitig noch weiter in die Höhe schraubt.

30. Gibt es nicht auch einen Charakter, der einen Mittelweg zwischen Magie und Kampf darstellt?
Der Paladin ist eine recht ausgewogene Mischung. Er beherrscht das Kämpfen mit Schwertern und mit den Kräften der Magie einigermaßen gleich gut.

31. Und wo ist dann der Haken an der Sache?
Im Gegensatz zu seinen Kollegen entwickeln sich die Charakterwerte des Paladin recht langsam. Vor allem in den ersten Levels könnte Sie dies noch vor größere Probleme stellen.

32. Wird jeder Charakter in der Lage sein, mehrere Waffen gleichzeitig zu nutzen?
Nein, diese Fähigkeit ist ausschließlich dem Barbar vorbehalten.



VORBILDLICH Der Mehrspielermodus im Battle.Net: einfach und übersichtlich.



FRONTALANGRIFF Der Barbar kann sich mittels schamanischer Magie kurzzeitig in ein wahres Kraftpaket verwandeln.

33. Kann sich jeder Charakter jeder Waffe oder Ausrüstung bedienen?
Solange er die erforderlichen Fähigkeiten und Stärkewerte für die entsprechende Waffe aufweist, kann er dies tun.

Waffen & Ausrüstung

34. Ist zu erkennen, welche Waffen mein Charakter gerade mit sich führt?
Ja. Sowohl individuelle Waffen als auch besondere Gegenstände sowie die Rüstung sind an Ihrer Figur klar zu erkennen.

35. Kann ich gefundene Waffen und Gegenstände irgendwie manipulieren?
Teilweise. Einige Schwerter beispielsweise können mit magischen Steinen besetzt werden - ihre Zerstörungskraft steigt dann beachtlich.

36. Sind die Waffen in Diablo 2 unzerstörbar?
Nein. Jede Waffe, jeder Schild und jedes Stück Rüstung unterliegt einem Alterungsprozess. Bei zu langer oder zu harter Beanspruchung werden die Gegenstände irgendwann wirkungslos.

37. Kann ich Waffen reparieren lassen?
Ja. Wie im Vorgänger treffen Sie von Zeit zu Zeit in großen Städten auf Schmiede, die Ihnen Ihre Lieblingswaffen gegen Bares wieder in Stand setzen können. Aber Vorsicht: Besonders seltene Waffen sind im Unterhalt meist ausgesprochen teuer.

38. Habe ich als Bogenschütze ein unbegrenztes Kontingent an Pfeilen?
Nein. Pfeile müssen nachgekauft oder gefunden werden wie jede andere Munition auch.

39. Wird es auch Armbrüste in *Diablo 2* geben?
Ja. Wer mit dieser Waffe etwas anfangen kann, hat sogar die Wahl zwischen vier verschiedenen Modellen.



BESCHWÖREND Der Necromancer kann im Kampf Gegner mit Hilfe von Magie auf seine Seite ziehen. Die hypnotisierten Wesen folgen ihm dann bedingungslos und opfern im Kampf für ihr Herrchen sogar ihr Leben.

40. Wie komme ich an Pfeile oder Bolzen als Munition für meine Armbrust?
Wer sich nicht gerade in der Nähe eines Waffenladens aufhält, kann auch bestimmte Körperteile von erlegten Monstern oder Knochen als Munition missbrauchen.

41. Und wo bewahre ich meinen ganzen Kram auf?
Kleinere Gegenstände können Sie bequem in einem speziellen, mit Taschen ausgestatteten Gürtel verstauen; alles andere wandert erst einmal ins Inventar.

42. Ist das Inventar ähnlich aufgebaut wie in *Diablo*?
Ja. Das Inventar ist wieder in mehrere Felder aufgeteilt - große Gegenstände verbrauchen mehr Felder als kleine, so dass Sie sorgsam mit dem verbleibenden Platz umgehen sollten.

43. Verbraucht Gold Platz in meinem Inventar?
Nein. Gold belegt ein symbolisches Feld in Ihrem Inventar - egal, wie viel Sie schon gesammelt haben.

44. Welche Gegenstände sollte ich im Gürtel aufbewahren?
Alles, auf das Sie notfalls schnell zugreifen müssen, gehört in den Gürtel - also Ihre Hauptwaffe, Munition, Heilmittel und Manafläschchen.

45. Wie viele Gegenstände kann ich im Gürtel verstauen?
Es gibt verschiedene Arten von Gürteln - schlimmstenfalls können Sie nur vier Gegenstände unterbringen, bestenfalls sind es bis zu 16.

46. Gibt es eine Möglichkeit, Gegenstände an einem sicheren Ort zu lagern?
Ja. In jeder Stadt gibt es eine große Kiste, in der man Gold, gefundene Gegenstände und Rüstung lagern kann, bis man sie später braucht.

47. Was sind Unique Items?
Unique Items sind einzigartige Gegenstände, die im ganzen Spiel nur einmal gefunden werden können - also Schwerter mit einer besonderen magischen Kraft oder eine Rüstung, die außergewöhnlich gut gegen Feuer schützt. In *Diablo* war die Suche nach diesen kleinen Schätzen klar eine der Hauptbeschäftigungen des Helden.

48. Werden die Unique Items in *Diablo 2* leichter zu finden sein als im Vorgänger?
Sicher nicht. Laut Blizzard werden die wertvollen Gegenstände eher noch besser in den Gruften und Labyrinthen versteckt sein als im Vorgänger.



EFFEKTVOLL Die Zauberin in Aktion. Mit Hilfe zahlreicher magischer Sprüche können Sie nicht nur den Gegnern, sondern auch Ihrer Grafikkarte kräftig einheizen – notfalls sogar ganz ohne 3D-Beschleunigung.

Die Steuerung

Unwirtliche Wüsten, dichte Waldlandschaften, ägyptische Städte: Diablo 2 wird deutlich mehr bieten als graue Gruftlabyrinthe.

49. Wie lenke ich meinen Helden durch die Welten?

Auch den zweiten Teil werden Sie wieder komplett mit der Maus spielen können – hiermit dirigieren Sie Ihren Charakter durch die Gänge; die Maustasten nutzen Sie für Angriffs- und Verteidigungsmanöver.

50. Muss ich mir für die Kämpfe wieder wenigstens drei Ersatzmäuse zurechtlegen?

Nein. Im Gegensatz zu *Diablo* steht nun nicht mehr ein Mausklick für einen Schlag – stattdessen reicht es, die entsprechende Taste einfach gedrückt zu halten. Die strapaziöse Dauerklickerei fällt somit weg.

51. Kann mein Held notfalls auch sehr schnell rennen?

Ja. In extrem brenzligen Situationen kann Ihr Charakter einen flotten Sprint hinlegen – allerdings nur für kurze Zeit.

52. Wie finde ich schwer erkennbare Gegenstände?

Schätze, die Ihr Gegner verloren hat, oder Waffen, die auf dem Boden liegen, finden Sie schnell und unkompliziert mit Hilfe der Alt-Taste.

53. Wie komme ich schnell an die Gegenstände in meinem Gürtel?

Die Zifferntasten 1-4 können als Hotkeys für die einzelnen Fächer Ihres Schnellinventars benutzt werden.

54. Kann ich die Steuerung auch selbst anpassen?

Ja. Alle Befehle sind frei auf der Tastatur konfigurierbar.

55. Darf ich zu jedem Zeitpunkt beliebig speichern?

Ja.

Die Handlung

56. Wie viele Schauplätze wird es geben?

Vier. Im Gegensatz zu *Diablo* werden sich die einzelnen Kulissen stark voneinander unterscheiden.

57. Welche Gegenden erforsche ich?

Sie starten Ihre Reise in einem Landstrich, der in seiner mittelalterlich-düsteren Atmosphäre an das Dorf Tristam aus dem ersten Teil erinnert. Später erreichen Sie aber auch arabisch anmutende Städte, durchforsten dichte Dschungellandschaften oder durchkämmen unwirtliche Wüstenlandschaften.

58. Ist die Handlung in Kapitel unterteilt?

Ja. Entsprechend der Anzahl der Schauplätze wird es vier einzelne Akte geben.

59. Kann ich die Akte einzeln spielen?

Nein. Die Kapitel werden streng linear nacheinander abgearbeitet.

60. Wird sich die Handlung wieder hauptsächlich in unterirdischen Labyrinthen abspielen?

Nein. Große Teile des Spiels werden Sie unter freiem Himmel in Städten, Wüsten oder auch Waldgebieten bestreiten.

61. Kann ich mich auch mit anderen, fremden Charakteren unterhalten?

Das sollten Sie sogar. Während einige Ihnen nämlich lediglich Tratsch aus der Nachbarschaft oder die neuesten Gerüchte auftischen wollen, verfügen andere tatsächlich über wichtige Informationen, die Ihnen auf Ihrer Suche nach dem Teufel weiterhelfen können.

62. Haben die Bewohner der Städte irgendeine Funktion?

Zum einen steigern sie natürlich die Atmosphäre und machen das Spiel lebendiger. Mit vielen der Bewohner können Sie aber auch Handel treiben oder Ihre demolierten Waffen reparieren lassen.

63. Wird es neben der Hauptstory auch Nebenquests (Nebenaufgaben) geben?

Selbstverständlich. Auch hier gilt: möglichst viel mit fremden Menschen reden. Einige von ihnen haben Sonderaufträge für Sie, deren Erfüllung Ihrem Helden zahlreiche Erfahrungspunkte oder sogar das eine oder andere Unique Item verschaffen wird.

64. Wie sehen diese Quests genau aus?

Viele dieser Nebenstränge enthalten einfach den Standardauftrag, ein bestimmtes Gebäude von Monstern zu säubern. In einigen Fällen müssen Sie aber auch bestimmte Gegenstände beschaffen oder andere Charaktere aus der Gefangenschaft von grauenhaften Ungeheuern befreien.

65. Werden die Schauplätze wieder zufallsgeneriert?

Zum größten Teil: Ja. Einige wichtige Schauplätze sind zwar fest vorgegeben; der Rest wird aber bei jedem Start neu zusammengesetzt.

Das Attribute-system

Im Battle.Net können Sie mit Freunden gemeinsam die virtuellen Gegenden durchstreifen, Clans bilden, Dörfer plündern und Monster jagen.

66. Wie funktioniert die Charakterentwicklung?
Ganz einfach, eigentlich: Sie starten mit einigen wenigen Grundwerten in den Attributen Stärke, Ausdauer, Geschicklichkeit usw. Erreichen Sie einen neuen Level, bekommen Sie Punkte, mit denen Sie diese Eigenschaften aufwerten und zusätzliche Fähigkeiten lernen können.

67. Wie erreiche ich den jeweils nächsten Level?
Durch das Sammeln von Erfahrungspunkten. Diese bekommen Sie für jede abgeschlossene Aufgabe, jeden gewonnenen Kampf und jedes getötete Monster.

68. Wie viele spezielle Fähigkeiten gibt es?
Blizzard hat für jede Charakterklasse 30 Fähigkeiten (so genannte Skills) entwickelt, die an die jeweiligen Eigenschaften des Helden angepasst wurden. Die Amazone kann ihre Erfahrungspunkte beispielsweise in die Bereiche Speerkampf, Armbrust oder Heilung investieren.

69. Was sind aktive Fähigkeiten?
Aktive Fähigkeiten (wie zum Beispiel eine kurzzeitige Resistenz gegen Feuerzauber) müssen von Ihrem Helden bewusst eingesetzt werden und kosten Zauberkraft.

70. Was sind passive Fähigkeiten?
Passive Fähigkeiten (wie zum Beispiel besondere Fertigkeiten im Schwertkampf) sind immer vorhanden und müssen nicht erst aktiviert werden.

71. Muss ich mir alle Skills selbst erarbeiten?
Nein. Schon zu Beginn Ihrer Reise verfügen Sie über drei Grundfähigkeiten: Attackieren, Werfen und Treten. Diese müssen im Folgenden aber weiter ausgebaut werden.

72. Gibt es beim Erlernen neuer Fähigkeiten irgendwelche Obergrenzen?
Ja. Nicht jeder Charakterklasse stehen alle Skills offen; einige sind ausschließlich dem Barbar, der Amazone oder dem Paladin vorbehalten.

Der Mehrspielermodus

73. Welche Mehrspielermodi wird es geben?
Modem (maximal zwei Spieler), Netzwerk oder Internet. Im Internet steht Ihnen Blizzards Battle.Net zur Verfügung.

74. Was ist das Battle.Net?
Das Battle.Net ist das Blizzard-eigene Forum für Mehrspielerschlachten und war schon zu *Diablo*- oder *StarCraft*-Zeiten ausgesprochen beliebt. Hier werden Turniere ausgefochten, Clans finden sich zusammen und heldenhafte Einzelkämpfer durchstöbern die virtuellen Welten.

75. Kostet das was?
Nein, Blizzard stellt dieses Angebot kostenlos zur Verfügung – abgesehen von Telefon- und Providerkosten.

76. Wie viele Spieler können an einem Match im Battle.Net teilnehmen?
Momentan sind acht Spieler das Maximum.

77. Kann ich in besonders langen Mehrspielerpartien meinen Spielstand sichern?
Nein.

78. Wie kann ich dann meinen Charakter weiterentwickeln?
Der Battle.Net-Server speichert bei Beenden eines Spiels automatisch die Werte Ihres Helden ab – inklusive bereits gelöster Quests. Wenn Sie später die Partie wieder aufnehmen wollen, starten Sie somit fast genau an der Stelle, an der Sie ausgestiegen sind.

79. Was, wenn meine Internet-Verbindung unerwartet zusammenbricht?
Dann haben Sie im Notfall genug Zeit, sich erneut mit dem Battle.Net zu verbinden – der Server hält Ihren Charakter noch eine Weile im Spiel.

80. Kann ich mich mit anderen Spielern zu einer Gruppe zusammenschließen?
Ja.

81. Teile ich mit meinen Kumpanen dann die Erfahrungspunkte?
Ja. Wenn Sie mit Ihrer Heldentruppe eine Quest lösen, eine Horde Monster erledigen oder eine besonders schwere Aufgabe bewältigen, bekommt jedes Mitglied der Gruppe dieselbe Anzahl Erfahrungspunkte.

82. Kann ich mehreren Partys gleichzeitig angehören?
Nein – aber Sie können Ihre Gruppe natürlich jederzeit auflösen



AUSFLUG INS KLOSTER Der Detailreichtum der Umgebungsgrafik ist besonders bei den Gebäuden beeindruckend. Derart kunstvolle Verschnörkelungen wie an diesem Eingangstor hat man in einem Computerspiel bisher selten gesehen.

und sich neue Weggefährten suchen.

83. Sind alle Quests des Einzelspielermodus auch im Battle.Net verfügbar?
Ja.

84. Wird man im Battle.Net schummeln („cheaten") können?
Da schummelnde Mitspieler auf dem Battle.Net-Server zu Zeiten von *Diablo* zeitweise ein großes Problem waren, hat Blizzard versprochen, unsportlichen Teilnehmern durch zahlreiche Schutzmaßnahmen keine Chance zu lassen.

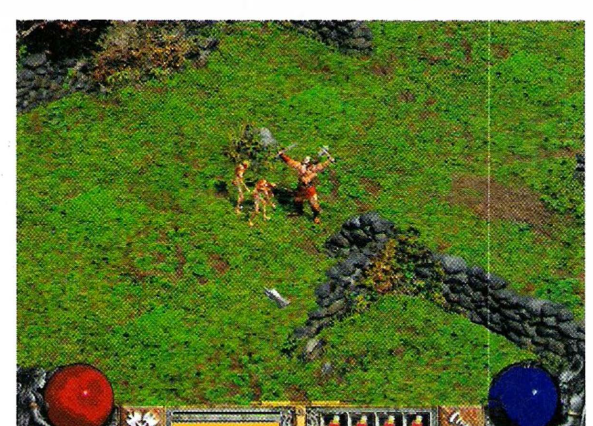
85. Verliert man alle seine Güter, wenn man stirbt?
Ja – aber für eine gewisse Zeitspanne wird es möglich sein, Ihren Charakter wiederzubeleben und Ihre Schätze an der Stelle, an der Sie sie verloren haben, wieder einzusammeln.

86. Können andere Spieler meine individuellen Charakterwerte einsehen?
Wenn Sie mit anderen Charakteren chatten, werden Sie mit Sicherheit auch einen Teil ihres Profils einsehen können. Wie weit dies allerdings letzendlich geht und ob Sie auch Attributswerte oder Ähnliches entblößen müssen, hat Blizzard noch nicht entschieden.

87. Wird es wieder eine weltweite Rangliste geben?
Ja. Momentan arbeiten die Entwickler noch daran, die Kriterien für eine Platzierung in der Weltbestenliste der *Diablo 2*-Spieler genau festzulegen.

Sonstiges

Seit Monaten steht es auf den Wunschlisten der Fans, jetzt könnte es bald so weit sein. Vielleicht kommt Diablo 2 doch schon im Sommer.



BEIDHÄNDIG Der Barbar ist der einzige der fünf Charaktere, der mit zwei Waffen gleichzeitig seine Feinde attackieren kann.



DIE GRÜNE GEFAHR Einige Zaubersprüche verursachen ausgesprochen hübsche Nebel- und Transparenzeffekte.

88. Auf wie vielen CDs wird *Diablo 2* ausgeliefert?
Aufgrund des enormen Umfangs dürfen Sie mit vier CDs rechnen – eine für jeden Akt.

89. Wie umfangreich ist das Spiel?
Jedes der Kapitel wird einzeln ungefähr so umfangreich sein wie der gesamte erste Teil.

90. Wird es eine Demo von *Diablo 2* geben?
Definitiv. Allerdings ist Blizzard sich momentan nicht sicher, ob sie vor oder nach der Veröffenlichung des Spiels rauskommt.

91. Wird es eine deutsche Version geben?
Ja. Im Gegensatz zum Vorgänger, dem bis zuletzt lediglich eine deutsche Anleitung beilag, wird es von *Diablo 2* eine komplett deutsche Version geben.

92. Wird die deutsche Version entschärft?
Sehr unwahrscheinlich, da Sie ja eh die meiste Zeit gegen Monster kämpfen. Das Schlimmste, was passieren könnte, wäre, dass Sie statt rotem grünes Blut zu sehen bekommen.

93. Wird es Cheat-Codes zum Schummeln geben?
Nein, auch im Einzelspielermodus wird es keine Möglichkeit geben, durch Eingabe von Cheats zu schummeln.

94. Bekomme ich die erste *Diablo*-Folge noch im Handel?
Selbstverständlich. Für besonders preisbewusste Käufer gibt es schon seit einigen Monaten eine Sonderedition, die einen für ca. 50 Mark nicht nur mit dem Grundspiel, sondern auch noch mit dem Add-On *Hellfire* versorgt.

95. Gibt es eine Alternative zu *Diablo 2*?
Aktuelle Alternativen gibt es momentan reichlich: *Revenant*, *Darkstone* und vor allem *Nox* stehen ganz in der Tradition des schnellen, actionreichen Rollenspiels. Ironischerweise ist bislang aber keines an die einzigartige Atmosphäre des Originals herangekommen.

96. Führt Blizzard einen offiziellen Beta-Test durch?
Ja. Die große Überraschung in diesem Zusammenhang: In letzter Zeit mehren sich die Anzeichen, dass der Beta-Test dann jetzt doch schon im Frühjahr (statt wie ursprünglich geplant erst im Spätsommer oder Herbst) durchgeführt werden soll.

97. Und wann erscheint *Diablo 2* jetzt endlich?
Sollten sich die Gerüchte um den früheren Beta-Test bestätigen, könnte dies bedeuten, dass Sie das Spiel vielleicht schon im Sommer in den Händen halten!

98. Will das dann überhaupt noch jemand spielen?
Geht man nach den PC-Games-Lesern, kann die Anwort nur ein klares „Ja!" sein. *Diablo 2* rangiert seit Monaten ganz oben auf den Most-Wanted-Listen der Fans.

99. Was ist der Grund für die ständigen Verschiebungen?
Blizzard ist dafür bekannt, ein Spiel erst dann zu veröffentlichen, wenn wirklich alles stimmt. Bevor nicht alle Programmfehler beseitigt sind, die Spielbalance perfekt ausgetüftelt ist und jedes Detail exakt an dem Platz steht, wo das Team um den *Diablo*-Erfinder Bill Roper es haben will, wird Blizzard nichts ausliefern lassen. Das war bei *Diablo* und *StarCraft* schon so – warum sollte es dann bei *Diablo 2* anders sein?

100. Ist die hohe Erwartungshaltung gerechtfertigt?
Wir meinen: Weiterhin stehen die Chancen gut, dass *Diablo 2* ein echtes Highlight im Action-Rollenspielbereich wird. Allerdings sollte Blizzard die Fans nicht mehr allzu lange auf die Folter spannen. Was vor einem Jahr noch als revolutionär galt (der gigantische Umfang, das Tempo, die Grafik), ist mittlerweile von Spielen wie *Nox* oder *Revenant* schon teilweise verwirklicht worden.

Andreas Sauerland

■ AKUTE SPIELSUCHT
Der „Einarmige Bandit" ist der Mercedes unter dem Zusatzmobiliar. Fundort für Sie: unsere CD-ROM.

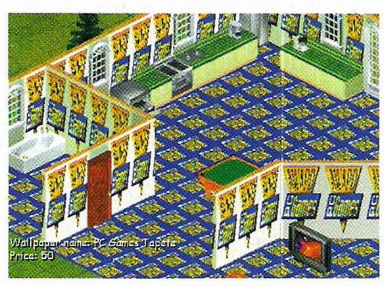
Zeit für Experimente

QUICKIE

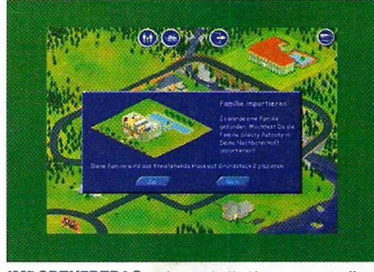
Gibt es nackte Sims?
Seit kurzem unter www.mindspring.com/~jaykahl/Sims

Gibt es ein Sim-Leben nach dem Tod?
Den Häusern verstorbener Figuren haften allerlei Legenden an ...

Die Sims mit ihren Affären und Nachbarschaftskriegen breiten sich aus wie ein Virus. Rund um die Uhr wird erzogen, verwöhnt und experimentiert – ab März auch in Deutschland. Immer öfter taucht allerdings eine Frage auf: Was kommt, wenn die Luxusbälger alle Fliesentypen verlegt und alle Fernseher gesehen haben?



TAPETENWECHSEL Geschmackvolle Wände wie diese werden in Eigenregie gemacht.



IMPORTVERTRAG Die Installation neuer Häuser ist simpel: Ein Klick genügt vollkommen.

Frischer Nachschub! Lampen, Tapeten, Bodenbeläge, Mobiliar, Figuren und Gebäude im Überfluss – die Extras für Die Sims werden sowohl von Hersteller Maxis als auch von einer schon jetzt gigantischen Masse an privaten Sim-Fans bereitgestellt, die am laufenden Band Spiderman-, Bill-Clinton- oder Elvistexturen entwerfen. Allerdings findet der Ideenaustausch exklusiv im Internet statt.

Falls sich in Ihrer Nähe kein Zubringer Richtung Datenautobahn befindet, säßen Sie also auf dem Trockenen – wäre da nicht unsere Heft-CD. Auf der nämlich hat sich in diesem Monat eine schicke Auswahl an Zusatzmaterialien eingefunden sowie Werkzeuge, mit denen jedermann den Sims sein eigenes Brandzeichen verpassen kann. Zur Installation der Erweiterungen müssen Sie jeweils nur die Datei Ihrer Wahl ausführen – sie wird dann selbstständig erkennen, wo das Hauptprogramm installiert ist, und so frei sein, sich einzubinden.

Viel kindliche Freude dürfte in Sim-Kreisen der einarmige Bandit auslösen. Im Stil der 50er-Jahre gestaltet, reiht er sich harmlos bei den Freizeitartikeln ein, verursacht aber

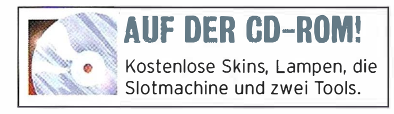


SNOB AS SNOB CAN Im Whirlpool über den Weltfrieden debattieren, während die neuen Wandlampen heimeliges Licht verbreiten: An so ein Bonzenleben könnte man sich gewöhnen.



VILLA KUNTERBUNT Die zusätzlichen Häuser kommen beinahe Palästen gleich, mit Fitnessräumen und Swimmingpools. Mit dem zusätzlichen Geld lassen sich Großexperimente starten.

bald Suchtdramen und kostet darum vor allem auf lange Sicht eine Stange Geld. Doch der Spaß sollte den schnöden Mammon wert sein: Was mag zum Beispiel geschehen, wenn der arbeitslose Papa mehr Geld am Automaten verjubelt, als die Mama verdient? Und was passiert, wenn



AUF DER CD-ROM!

Kostenlose Skins, Lampen, die Slotmachine und zwei Tools.

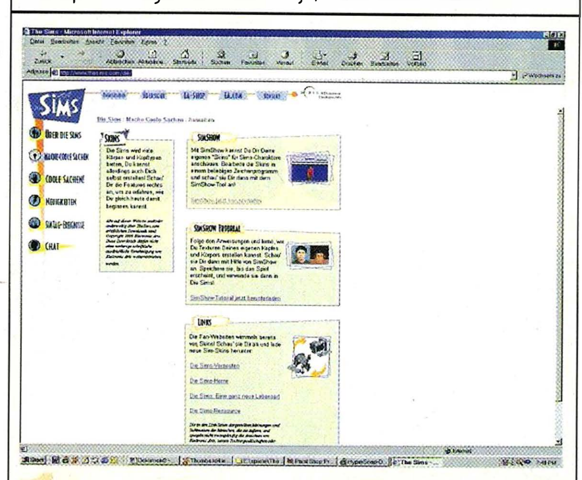
die dummen Kinder unvermutet lustig drauflosspielen? Viele, viele Konstellationen warten darauf, ausprobiert zu werden. Zuwachs für die Nachbarschaft und somit mehr Konfliktpotenzial bescheren wir Ihnen darüber hinaus durch fünf fertige Villen inklusive reicher Familien.

Neue Modelle für die Lampenkollektion sowie weitere Sim-Puppen bilden den Abschluss der sofort verwendbaren Zusätze.

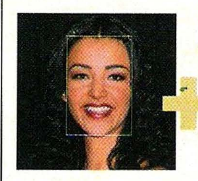
Einen Hauch mehr Mühe müssen Sie investieren, um aus Face Lifter und Homecrafter Brauchbares zu quetschen. Mit Hilfe des ersteren darf sämtlichen Sims etwa die Nase lang gezogen oder platt gedrückt, der Kopf verformt, ein schwabbeliges Doppelkinn aufs Auge gedrückt oder der Mund verbreitert werden – eben alles, was man sich bislang nur durch Schönheits-OPs gönnen konnte. Der Homecrafter bietet parallel die Möglichkeit, eigene Tapeten- und Bodengrafiken mit wenigen Handgriffen ins Spiel zu implementieren. Kurzanleitungen weisen in beiden Fällen den Weg.

Gesichtsmontage

Wie Verona Feldbusch theoretisch ihr zierliches Antlitz ins Spiel bringen könnte. Na ja, theoretisch eben ...



1. Unter www.thesims.com müsste sie die aktuelle Version von Simshow sowie die dazugehörige Anleitung herunterladen. Darin Schritt für Schritt erklärt: Wo sich im Spielverzeichnis Gesichtsdateien befinden und was damit passieren muss.

 +  = 

2. Per Malprogramm hätte Sie sodann das Foto ihrer Wahl und eine möglichst ähnliche, bestehende Textur zu öffnen, um beide miteinander zu kombinieren.

3. Zum Abschluss müsste sie in Simshow nur noch einen passenden Körper für das hübsche Gesicht finden. Die Einbindung von fertigen Figuren in Die Sims geschieht durch einen einzelnen Knopfdruck.

Aber:

Nicht nur Verona würde in der Praxis auf Hindernisse stoßen. Zum einen müssen die Texturdateien am Ende nach einem diffizilen Code benannt werden, zum anderen gestaltet sich die Kombination von Foto und Gesichtsvorlage schwierig: Da müssen Farbwerte, Größenmaßstäbe und Formatvorgaben beachtet werden, dass einem schwindlig werden kann.

Und Sie werden sehen, nach den ersten Stolperversuchen ist der Umgang mit den Werkzeugen selbstverständlich. Bald steht man Gewehr bei Fuß, um zusätzlich „wissenschaftliche" Experimente zu starten: Sie werden austesten, was geschieht, wenn Sie einem Sim im Schwimmbecken die Leiter wegnehmen. Oder wie sich acht Sims in einer tür- und fensterlosen, leeren Kammer mit nichts als Kaffe und Kuchen verhalten. Zuletzt entdecken Sie vielleicht sogar, dass gestorbene Figuren ihr altes Haus als Geister heimsuchen. Wer weiß ...

Daniel Ch. Kreiss

Mittendrin statt nur dabei

Die Firma ELSA gilt als Spezialist für hochwertige Grafikhardware. In Zusammenarbeit mit PC Games verlost der Aachener Hardwarehersteller eine Palette seiner beliebtesten Produkte im Gesamtwert von über 20.000 Mark. Wenn Sie sich an dem Gewinnspiel beteiligen möchten, so müssen Sie nur die richtigen Antworten auf folgende drei Fragen wissen:

Wenn Sie die richtigen Lösungen notiert haben,
können Sie unter der folgenden Telefonnummer teilnehmen:
0190 - 595855 (DM 1,21/Minute)
Wie funktioniert's? Folgen Sie einfach den telefonischen Anweisungen!
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden benachrichtigt.

A **Welche maximale Grafikauflösung bietet Ihnen der Ecomo-530-Monitor?**



1) 1.024x786 Pixel
2) 1.600x1.024 Pixel
3) 1.600x1.200 Pixel

B **Wie viele Rechner lassen sich mittels des ISDN-4U-Pakets zu einem LAN zusammenschließen?**



1) 3 PCs
2) 4 PCs
3) 16 PCs

C **Die 3D-Effekte der Revelator-Brille basieren auf welcher Grafikschnittstelle?**

1) 3dfx/Glide
2) OpenGL
3) Direct3D

Die Preise:

10 x ISDN 4U
5 x Ecomo 530-19-Zöller
15 x Erazor-3-Pro-Grafikkarten
15 x Revelator-3D-Brillen
im Gesamtwert von über 20.000 Mark!

Ecomo 530



Der ELSA ECOMO 530 ist ein erstklassiger 19"-Monitor mit Flat-Display-Trinitron-Bildröhre. Diese neue, völlig wölbungsfreie Bildröhren-Technologie bewirkt einen größeren Einsehwinkel sowie eine bessere Entspiegelung als bei einem herkömmlichen Röhrenmonitor und überzeugt durch eine verzeichnungsfreie Bilddarstellung.

Features:

- Auflösung bis 1.600x1.200 Pixel bei 85 Hz
- Super-Fine-Pitch-FD-Trinitron-Bildröhre
- Absolut plane Bildfläche für minimale Reflexionen und Verzerrung
- Maximale Bildwiederholrate: 120 Hz

Wert: je DM 1.390,-

ISDN 4U



Mit dem Internet-LAN-Kit MicroLink ISDN 4U lassen sich bis zu vier Rechner zu einem lokalen Netzwerk (LAN) verbinden – und es gewährt allen Rechnern gleichzeitig den Internet-Zugang über ISDN. Dabei bietet der Highspeed-Internet-Zugang über MicroLink ISDN 4U besonderen Komfort: Ohne eine sichtbare Einwahlprozedur baut MicroLink ISDN 4U bei Anforderung eines Internet-Dienstes automatisch eine Verbindung auf und löst diese auch wieder selbsttätig, wenn kein Datenaustausch mehr registriert wird.

Features:

- Plug&Play-Netzwerklösung für bis zu 4 Rechner (erweiterungsfähig)
- Internet-Gateway mit 4-Port-Hub, 2 PCI-Ethernet-Karten und 2x5 m Twisted-Pair-Netzwerkkabel
- Volle Unterstützung für spannende Multiplayer-Spiele im Netzwerk
- Unterstützung von Standard-ISDN-Bürokommunikation (Fax, Anrufbeantworter, Homebanking) für alle Rechner im Netzwerk

Wert: je DM 499,-

Erazor 3 Pro Video



Als hochspezialisierte 3D-Karte begeistert die ERAZOR III Pro nicht nur mit spektakulärer Performance in aktuellen 3D-Spielen, sondern auch mit allen 3D-Features, die zur Darstellung grafisch ausgefeilter virtueller Welten nötig sind.

Features:

- Grafikprozessor RIVA TNT2 Pro von NVIDIA mit aktivem Lüfter
- 32 MB Grafikspeicher
- Leistungsfähige Funktionen zur Videoaufnahme, -bearbeitung und -wiedergabe auf TV und Videorecorder
- Unterstützt die 3D-Shutter-Brille 3D REVELATOR

Wert: je DM 429,-

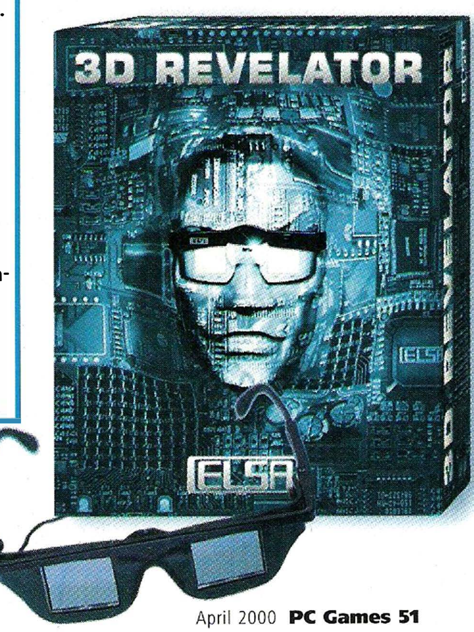
ELSA 3D Revelator

Die brandneue 3D-Brille von ELSA verleiht nahezu jedem 3D-Spiel, das mit Direct3D-Beschleunigung arbeitet, eine faszinierende Dreidimensionalität. Die Brille „hält" dem Spieler sozusagen sehr schnell und unmerklich abwechselnd ein Auge zu und die entsprechende ELSA-Grafikkarte sorgt dafür, dass dabei die 3D-Szene aus dem für das Auge richtigen Winkel dargestellt wird.

Features:

- Hervorragende LCD-Shutter-Qualität für dauerhaftes und ungetrübtes Spielvergnügen
- Unterstützung von bis zu 140 Hz Bildwiederholrate
- Breite Shutter-Gläser sorgen für einen umfassenden Sichtbereich
- Bis zu acht Shutter-Brillen können an einen Rechner angeschlossen werden – ideal für Multiplayer!

Wert: je DM 179,-



www.pyrostudios.com

■ AUF DEM SPRUNG Unserem Fotografen ist dieser seltene Schnappschuss des Commandos-Kerns gelungen. Den Herrn in der Mitte kennen Sie bereits vom aktuellen Titelmotiv.

Eine Klasse für sich

Was die spanischen Pyro Studios so alles mit Commandos 2 vorhaben, entlockt Taktikern ein entzücktes „Olé!".

■ ENTWICKLER **Pyro Studios** ■ VERTRIEB **Eidos Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Herbst 2000** ■ SONSTIGES **Vier Kameraperspektiven, Missionen im Gebäude-Inneren**

QUICKIE

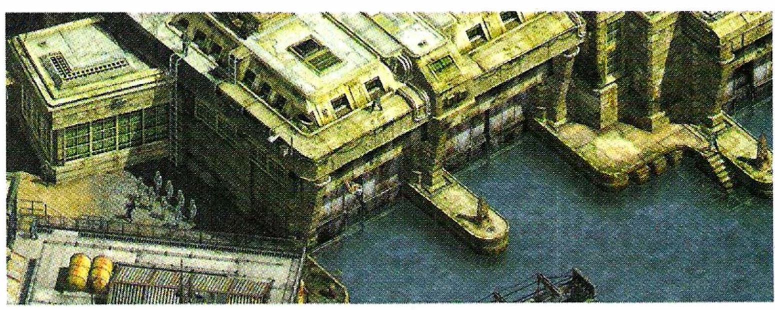
***Commandos* war toll, aber viel zu schwer!**
Trösten Sie sich: Dieses Schicksal teilen Sie mit vielen, vielen, vielen anderen *Commandos*-Spieler. Teil 2 wird einfacher, aber kein Kinderspiel.

Die Grafik sieht aber toll aus!
Nicht wahr? Gegenüber *Commandos 1* wurde der Detailgrad in fast schon unverantwortliche Dimensionen geschraubt. Für jede einzelne Karte benötigen die Grafiker satte eineinhalb Monate.

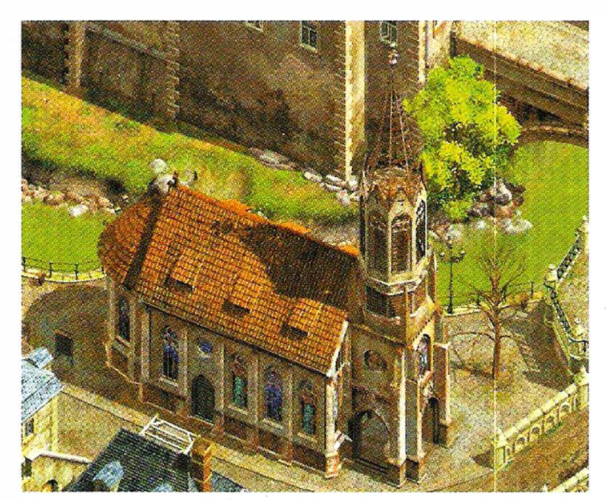
Exakt vor einem Jahr enthüllte PC Games exklusiv erste Bilder und geheime Fakten zum zweiten Teil des Taktik-Hits – noch detailreichere Grafik, vier statt einer Kameraperspektive und so spannend, dass man das Knistern fast schon hören kann. Und das Beste dran: Die Pyro Studios sind keinen Millimeter von ihren Plänen abgerückt. Bei einem Ausflug zur Commandos-Zentrale in Madrid zeigten uns die stolzen „Pyro-Techniker" das Spiel erstmals live in Aktion.

Unverschämt gute Grafik, eine in Nullkommanix erlernbare Steuerung und Missionen, die wie ein Spielfilm inszeniert sind: Das anfänglich unterschätzte *Commandos* entwickelte sich vor allem in Europa zu einem Superhit und hat mehr Auszeichnungen eingeheimst als die Commandos-Söldner selbst. All jene Konzerne, die *Commandos* seinerzeit als unverkäuflich abgelehnt hatten, haben allen Grund, sich zu ärgern: Allein in Deutschland kassierte Eidos Platin für über 200.000 verkaufte Exemplare, die ebenfalls beliebte und grafisch aufgebohrte Zusatz-CD lieferte bereits einen Vorgeschmack auf *Commandos 2*.

Nichts wäre falscher gewesen, als an den Eckpfeilern des Spiels zu rütteln: So wird auch in *Commandos 2* eine Truppe von Elitesoldaten der alliierten Streitkräfte im Zweiten Weltkrieg mit Spezialeinsätzen beauftragt. Einsätze, bei denen man mit keiner noch so großen Armee eine Chance hätte, weil es dabei auf möglichst vorsichtige Vorgehensweise ankommt und sich selbst kleinste Fehler als verhängnisvoll erweisen können! Wenn es darum geht, Brücken in die Luft zu jagen,



DAS BOOT Die U-Boote in diesem französischen Hafen werden jeden Moment auslaufen. Das heißt: Vielleicht auch nicht, denn unsere Söldner sollen genau dies verhindern.



AUSSICHTSLOS? Die in der Kirche verschanzten Widerstandskämpfer wurden eingekesselt – Flucht aussichtslos. Zeit für die Commandos!

in feindliche Stellungen einzudringen, Gefangene zu befreien oder Einrichtungen der deutschen Wehrmacht zu sabotieren, wollen die speziellen Fähigkeiten jedes einzelnen Commandos berücksichtigt werden. In Ihren Reihen gibt es unter anderem einen Scharfschützen, einen Fahrer und einen Sprengstoff-Experten. Welcher Commando wann wo wie vorgeht, das bestimmen Sie. Angewählte Söldner schleichen, rennen, klettern, ducken sich, schwimmen, tauchen, feuern mit ihren Pistolen und MGs, werfen Granaten, durchtrennen Metallzäune mit Zangen, buddeln sich in Schnee ein, schultern Verletzte, verarzten Kameraden oder lenken den Feind ab.

Was macht einen *Commandos*-Spieler aus? Gute Beobachtungsgabe, perfektes Timing, Mut, zuweilen etwas Geduld und Kreativität, um selbst für kniffligere Vorhaben eine Lösung zu finden. „Vorausdenken statt vorauspreschen" – das ist oft die halbe Miete: Wer weiß, welche Route eine Wachpatrouille einschlägt, kann viel besser darauf reagieren. Da trifft es sich gut, dass die isometrische Karte – ähnlich wie in

Die rührigen Bewohner Vinlands erlernen 30 verschiedene Berufe und errichten mehr als 25 Bauwerke.



NUR DIE GRUNDMAUERN STEHEN NOCH Nach einem Bombenangriff durchkämmen die deutschen Truppen das völlig zerstörte Städtchen.

Wunsch-Vorstellung

Nach dem Erscheinen von Commandos fragten wir unsere Leser, was sie vom Nachfolger erwarten. Die wichtigsten Anliegen im PC-Games-Check:



■ Mehr Szenarien

Die 20 Karten der drei Kampagnen sind weit größer als in *Commandos 1*, die Missionen nehmen also deutlich mehr Zeit in Anspruch. Optische Abwechslung kommt mit Szenarien aus dem südpazifischen Raum ins Spiel.



■ Missionen im Gebäude-Inneren

Durch Türen und Fenster gelangen die Commandos in Häuser und Keller. Anschließend wird sofort in die Innenansicht umgeschaltet.



■ Mehr Fahrzeuge,

Panzer, Flugzeuge, Jeeps, U-Boote: Ihre Commandos rollen mit einem gemopsten Panzer durch die Stadt und feuern auf gegnerische Soldaten.

■ Bessere KI für beide Seiten

Dem Verhalten der Commandos und Gegner galt – neben der Grafik-Aufwertung – das Hauptaugenmerk. Lässt sich aber erst anhand der Testversion verbindlich überprüfen – also abwarten.

■ Mehr Waffen

Statt mit bislang 25 Waffen (Pistolen, Granaten usw.) hantieren die Commandos künftig mit mindestens der doppelten Menge. Einige Modelle (MG, Harpune, Giftspritze) bleiben Experten vorbehalten.

■ Wettereffekte

Wacklig: Zwar gibt es einige Schnee-Szenarien (Norwegen), aber einen plötzlichen Platzregen sollten Sie besser nicht erwarten.

■ Nachtmissionen

Sind nach wie vor angekündigt, betreffen aber höchstens ein bis zwei Missionen. In diesem Fall wäre die Sichtweite der gegnerischen Truppen eingeschränkt.

■ Drehbare Kartenansicht

Die Karte kann aus vier Perspektiven betrachtet werden; im Gebäude-Inneren und unter Wasser (Durchschwimmen von Kanälen etc.) wird stufenlos rotiert.

■ Missionseditor

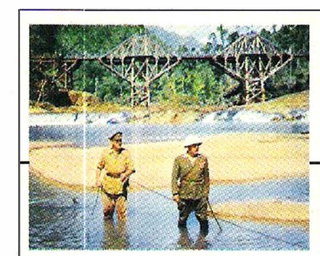
Keine Chance! Das Ding ist so komplex und kompliziert, dass nur erfahrene Programmierer damit etwas anfangen könnten. Auch nicht für die Zusatz-CD geplant!

Commandos 1 – von vornherein komplett einsehbar ist. An mehr als 20 Schauplätze verschlägt es die acht Haudegen diesmal: Neben Europa rückt der asiatische und speziell der südpazifische Raum in den Blickpunkt. Anstatt der deutschen Wehrmacht bekommt man es hier unter anderem mit japanischen Truppen zu tun. Von den acht Commandos kontrollieren Sie pro Mission höchstens vier, die sich im Verlauf eines Einsatzes über die gesamte Karte verstreuen und zwischen denen Sie jederzeit hin- und herwechseln können. Motto: Getrennt marschieren, vereint schlagen. Stellt sich die Frage: Wie behält man da den Überblick? Mit einer stufenlosen Zoomfunktion und maximal sechs einblendbaren Fenstern wissen Sie genau, was an wichtigen Ecken gerade vor sich geht.

So einem deutschen oder japanischen Soldaten fällt tragischerweise so ziemlich alles Verdächtige auf: herumliegende Zigarettenkippen, Blutspuren, Fußstapfen, ungewöhnliche Geräusche oder auch mal 'ne Leiche. Im schlimmsten Fall wird Alarm ausgelöst, was oft eine ganze Kaserne in ein angepiekstes Hornissennest verwandelt. Manchmal haben Sie Glück und der Entdecker ahnt nichts Böses oder holt allenfalls Verstärkung, um das Gelände zu durchkämmen. „Tarnen und täuschen" – wie das geht, lernt der *Commandos*-Spieler bereits in der ersten Mission. Um die quälende Sieht-er-mich-oder-sieht-er-mich-nicht-Frage zu klären, blenden Sie einfach das Sichtfeld einzelner Gegner ein. Ist das nämlich bekannt, kann sich einer Ihrer Mannen beispielsweise in einem unbeobachteten Moment von hinten an einen Wachposten heranschleichen und ihn überwältigen. Ölfässer, Mauern, Jeeps oder Büsche bieten Sichtschutz.

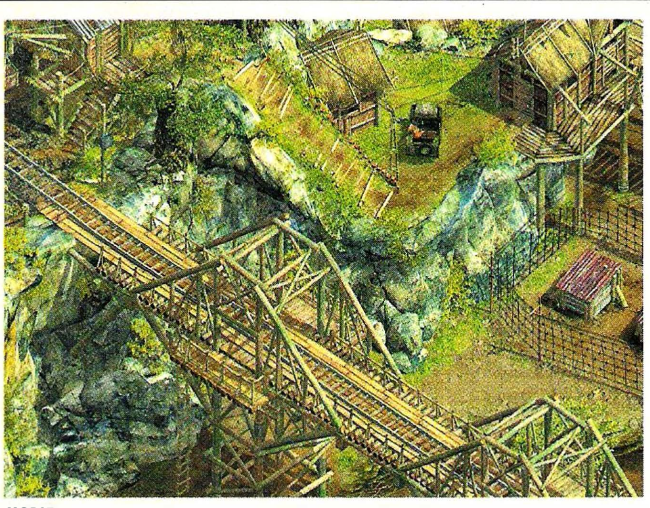
Spannend wie ein Film

Commandos orientiert sich an Filmklassikern wie Die Kanonen von Navarone oder Das dreckige Dutzend. Das ist in Teil 2 wieder so.



ORIGINAL Der Kultfilm mit Alec Guiness als Oberst Nicholson

Beispiel: *Die Brücke am Kwai* mit Alec Guiness in der Hauptrolle. Analog zum Leinwandvorbild sollen die Söldner eine Eisenbahnbrücke im Dschungel Siams in die Luft sprengen. Den Designern geht es dabei weniger um historische Authentizität als vielmehr um ein spannendes Szenario. Dass es sich in Wirklichkeit statt einer Holzbrücke um eine eiserne Variante handelte, ist den Pyro Studios deshalb genauso wurscht wie Filmregisseur David Lean.

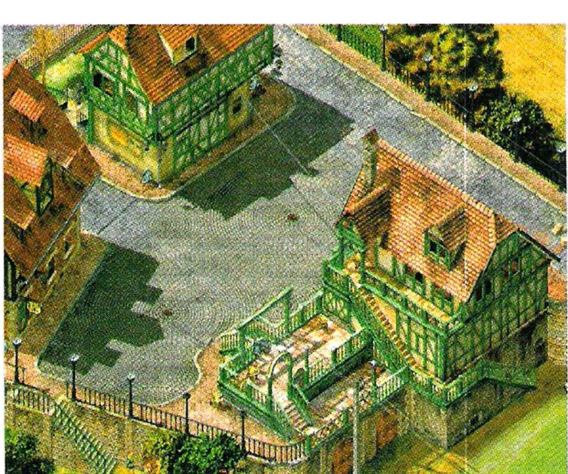


KOPIE Im Dschungel Siams (dem späteren Thailand) haben englische Kriegsgefangene diese Brücke errichtet, die es jetzt zu zerstören gilt.

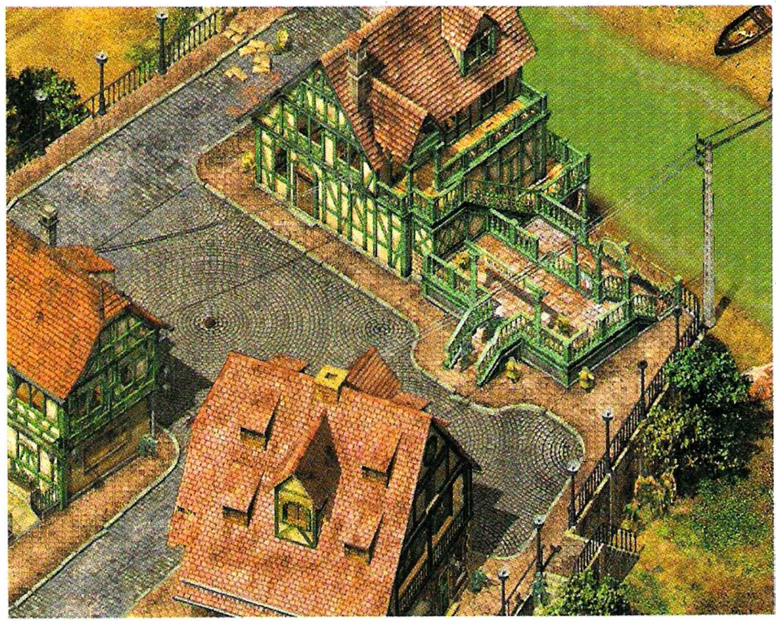
Erstmals können Sie Zivilisten und alliierte Streitkräfte in Ihre Strategie mit einbeziehen.

Neuheit in *Commandos 2*: Sie können mit Truppen und Personen in Kontakt treten, die nicht zu Ihrem Kernteam gehören. Beispiel: In einer Mission kämpfen Sie auf Seiten der Briten, die eine Stadt gegen die einmarschierenden Deutschen verteidigen. Wenn Sie nun mit einem Ihrer Mannen den Befehlshaber eines britischen Bataillons ansprechen, können Sie ihn beispielsweise anweisen, Ihrem Söldner Feuerschutz zu geben, die Position zu halten oder sich vorerst mucksmäuschenstill zu verhalten. Auf diese Weise lassen sich auch heimtückische Hinterhalte vorbereiten. Das verleiht dem Spiel wesentlich mehr Actiongehalt, denn bislang kam es ja darauf an, möglichst lautlos zu agieren, zu vertuschen und abzulenken.

Gab es in *Commandos 1* lediglich eine zwar zoombare, aber starre Schräg-von-oben-Draufsicht, so können Sie die Ansicht nun in 90°-Schritten drehen – das Spielfeld lässt sich also aus allen vier Himmelsrichtungen betrachten. Hört sich auf Anhieb nicht gerade revolutionär an. Ist es aber, denn wenn Sie schon um die Ecke denken müssen, dann sollen Sie auch um selbige gu-



ATEMLOSE SPANNUNG In und um die Häuser haben sich britische und deutsche Truppen verschanzt. Wer wagt es, das Feuer zu eröffnen?



ROTATIONSPRINZIP Die gleiche Szene wie links, diesmal um 90 Grad gedreht: In der rechten unteren Ecke wartet unsere Crew. Ohne den „Dreh" wären Ihnen einige Gegner glatt entgangen.



Das „dreckige Dutzend“ ist fast komplett

Der Reiz von Commandos besteht darin, dass sich die Söldner spezialisiert haben: Nur der Green Beret kann verletzte Personen schultern, nur der Grenadier beherrscht den Umgang mit Handgranaten, einen Panzer zu steuern vermag nur der Fahrer.

Das Problem:	Das Problem:	Das Problem:	Das Problem:	Das Problem:	Das Problem:	Das Problem:
Wer kann ein U-Boot bedienen und einen Jeep kurzschließen?	Wer erledigt Gegner selbst über große Entfernungen?	Wer öffnet verschlossene Türen und knackt Schlösser?	Wer kann tauchen und lautlos mit Harpunen töten?	Wer kann sich verkleiden und Personen perfekt imitieren?	Wer zündet zeitgesteuerte Bomben und Handgranaten?	Wer ist die geheimnisvolle „Neue“ im Team?
Die Lösung:	**Die Lösung:**	**Die Lösung:**	**Die Lösung:**	**Die Lösung:**	**Die Lösung:**	**Die Lösung:**
Der Fahrer	Der Schütze	Der Einbrecher	Der Taucher	Der Spion	Der Pionier	Natasha









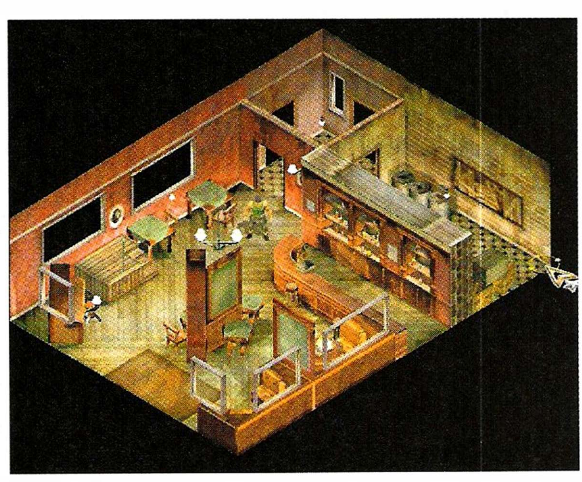






■ HÄNDE HOCH! Der „Green Beret“ ist der Anführer der Commandos.

cken können, oder? Wer den Dreh raus hat, erkennt beispielsweise, dass hinter einem Mauervorsprung ein feindlicher Soldat lauert. Oder dass sich am Hintereingang eines Hauses ein kleines Kellerfenster verbirgt, durch das man klettern könnte. Wenn ein Commando eine Kneipe, Wohnung oder einen Hangar betritt oder gar wie Konzern-Kollegin Lara Croft durch einen Kanal taucht, dann wird – und das ist ebenfalls neu – in eine Aufriss-Innenansicht umgeschaltet, die Sie stufenlos drehen können. Vor allem dann, wenn sich einer Ihrer Jungs im Inneren eines Gebäudes aufhält, zeigt sich, wie praktisch die Kamera-Fenster sind: Dadurch können Sie jeden einzelnen Söldner beobachten und bei Bedarf eingreifen, indem Sie einfach das Fenster wechseln.



ROTIER-BAR Der Green Beret sieht sich in dieser Kneipe um. Diese Szene ist wie alle Innenansichten stufenlos drehbar.

Funktionierte in Commandos 1 noch nicht: Gegenstände austauschen via Rucksack-Gegenüberstellung

Jedes Teammitglied hat einen Rucksack bei sich, in dem Gegenstände aufbewahrt werden; das können Waffen, Steine, Zigaretten oder Verbandszeug sein, aber auch Granaten, ein Stück Draht oder Schlüssel. Blendet man die Inventare zweier Söldner ein, kann man Utensilien bequem übergeben. Denn nicht jeder Söldner kann mit jedem gefundenen Objekt etwas anfangen; das Hantieren mit Sprengstoffen überlässt man sinnvollerweise dem darauf spezialisierten Grenadier.

„Aus heutiger Sicht müssen wir eingestehen, dass der Schwierigkeitsgrad in *Commandos 1* zu schnell zu stark anzog“, bekennt Pyro-Spieldesigner Gonzo Suarez. „Auch wenn *Commandos 2* ein herausforderndes Spiel bleibt, werden die ersten Missionen bewusst überschaubar gehalten.“ Weitere Maßnahmen zu Gunsten der Einsteigerfreundlichkeit: Ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad bestimmt unter anderem, wie präzise die Commandos feuern und wie sehr gegnerische Soldaten „aufpassen“.

Stiefkind der *Commandos*-Serie ist und bleibt wahrscheinlich der Mehrspielermodus: Zwar wird man auch künftig die vorhandenen Solo-Karten mit mehreren Teilnehmern gleichzeitig spielen können (wobei jeder Spieler einen oder mehrere Söldner steuert), doch dies ist mehr eine Zugabe als ein stichhaltiges Kaufargument. Bei Missionen, in denen es um das Erstürmen beziehungsweise Verteidigen einer Position geht, kann sich Gonzo Suarez auch vorstellen, dass man gegeneinander kämpft.

Die deutsche Version wird in derselben Art und Weise angepasst wie *Commandos 1*, sprich: keine verfassungsrechtlich bedenklichen Symbole, kein Blut, keine Leichen. Was aber drin bleibt, ist das einzigartige Spielerlebnis des ersten Teils – und die Gewissheit, dass *Commandos 2* erst dann erscheint, wenn wirklich alles bis aufs I-Tüpfelchen stimmt. Die Pyro Studios legen eine Sorgfalt an den Tag, wie sie sich allenfalls Blizzard bewahrt hat.

Petra Maueröder



EIS GEBROCHEN Wie kriegen unsere Söldner diesen Zerstörer wieder flott?



HOCHGEHANGELT Der Weg in die japanische Basis auf dem Felsen führt über dieses Netz.

▪ MICH LAUST DER AFFE Unsere Kreatur schleicht sich an ein Dorf des gegnerischen Gottes, um es auszuspionieren.

Kaffeekränzchen im Internet

Online dreht Black & White so richtig auf. Neben Kämpfen gegen andere Götter lockt das kostenlose The Gathering.

▪ ENTWICKLER **Lionhead** ▪ VERTRIEB **Electronic Arts** ▪ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Juni 2000** ▪ SONSTIGES **Kostenloser Online-Ableger und motivierender Mehrspielermodus**

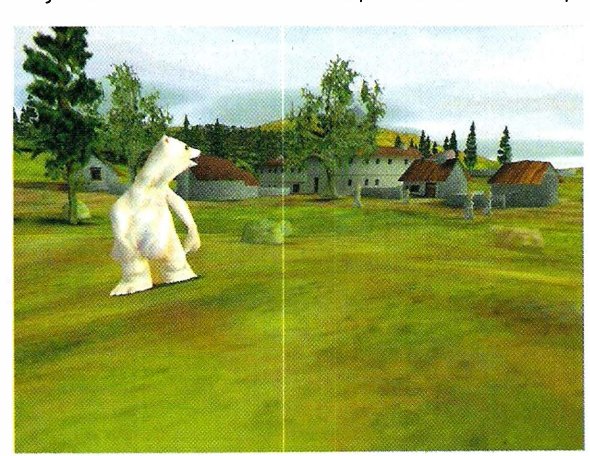
QUICKIE

Treffe ich im Netzwerk oder Internet auf andere Götter?
Genau. Jeder Spieler wird durch seine Kreatur vertreten und kann mit den anderen sprechen oder kämpfen.

Das kann im Prinzip jedes Spiel. Was ist daran so außergewöhnlich?
Jede Erfahrung, die Ihre Kreatur macht, nimmt sie mit in den Einzelspielermodus. Sie lernt sogar neue Zaubersprüche von den Wesen anderer Götter.

Als ob die Einzelspieler-Version von *Black & White* nicht schon genug wäre: Die Mehrspieler-Variante mit dem Zusatz *Worlds* erweitert das Spielprinzip um unendlich viele neue Welten. Auch Solospieler werden davon profitieren.

Wenn Sie die vergangene Ausgabe der PC Games gelesen haben, wissen Sie bereits alles über den Einzelspielermodus von *Black & White*. Doch es gibt noch viel mehr zu entdecken, vor allem für diejenigen unter Ihnen, die einen Internetzugang besitzen. Der erste Programmteil, den Lionhead fertig stellen will, wird *The Gathering* heißen, ist ein Online-Forum in der Art des Chat-Programms *ICQ* und soll sogar dessen Datenbank benutzen können. Was vielleicht gewöhnlich klingt, ist jedoch etwas ganz Besonderes: Mit *The Gathering* und einer Internetanbindung landen Sie nämlich auf einer von mehreren Inseln, die mithilfe der *Black & White*-Spielgrafik dargestellt werden. Sie verabreden sich mit einem Freund oder treffen Unbekannte, die jeweils mit ihrer höchstpersönlichen Kreatur auftauchen. Damit das große Treffen nicht nur Besitzern des Spiels vorbehalten bleibt, erhalten alle Gesprächspartner ohne eigenes *Black & White*-Wesen eines von mehreren vorgefertigten. Dann tippen Sie fleißig Mitteilungen, die in einer farbigen Sprechblase über dem Kopf Ihrer Kreatur erscheinen und vom Gegenüber gelesen werden können. Be-



DA STEPPT DER BÄR Mit so einer jungen Kreatur sollten Sie noch nicht an einen Angriff denken. Erst muss der Kleine von Ihnen lernen.



ICH KRIEG DICH Diese Hand stammt offensichtlich von einem bösen Gott. Sie verfärbt sich genauso wie die Landschaft.



DA WÄCHST KEIN GRAS MEHR Wenn dieser ausgewachsene Affe losprügelt, bleibt bei der armen Schildkröte kein Auge trocken.

sonders faszinierend ist, dass die Software es sogar schafft, die Texte so zu analysieren, dass nicht nur die Lippen der Kreatur synchron bewegt werden, sondern diese sogar zu sprechen lernt. Richtig gehört: Ihre Kreatur übernimmt nach einer Weile selbstständig das Sprechen für Sie! Das Programm baut aus oft benutzen Phrasen und Satzelementen neue, sinnvolle Sätze – verspricht Peter Molyneux. „*Black & White* wird in acht Sprachen erscheinen. Jede von ihnen kann von der Kreatur gelernt werden", kündigt er an. Sofern Sie ein passendes Mikrofon für die Soundkarte besitzen, können Sie sogar mit Ihrem Gegenüber sprechen, wobei die Kreatur auch hier die Lippen synchron bewegt. In der frühen Version von *The Gathering*, die wir bei unserem Besuch bewundern durften, funktionierte dies sowohl mit Englisch als auch mit Deutsch einwandfrei!

Ihre Kreatur übernimmt nach einer Weile selbstständig das Sprechen für Sie!

Bereits vor der Veröffentlichung von *Black & White* soll *The Gathering* kostenlos zur Vefügung gestellt werden – natürlich finden Sie die Software auf der PC-Games-CD, sobald Lionhead sie freigibt. Damit erhalten Sie einen her-

ENGELCHEN UND TEUFELCHEN Ihre beiden moralischen Ratgeber werden noch überarbeitet. Hier ist eine neue Version zu sehen.

■ LÖWENSTARK
Mit einer Kreatur wie diesem bösen Löwen schinden Sie online mächtig Eindruck. Bis es soweit ist, werden Sie aber viele Stunden gespielt haben.



RECHENPOWER Black & White soll auch ohne gigantische Hardware diese Grafikpracht erzeugen. Mit einem Pentium III und einer guten 3D-Karte müssen Sie keine Probleme befürchten.



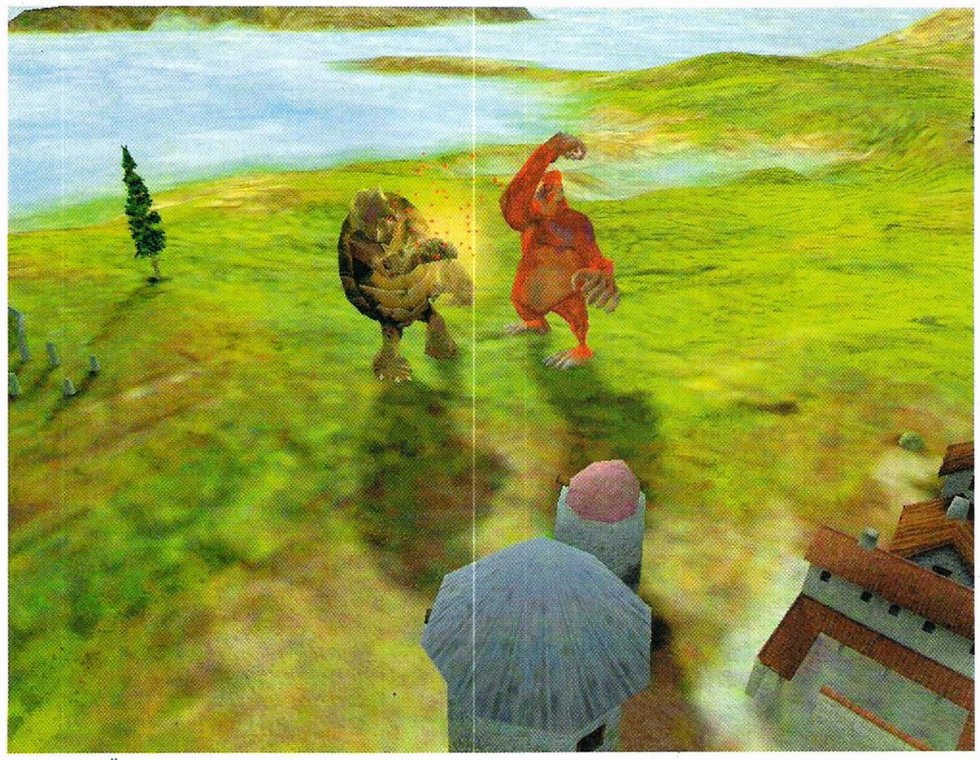
THE GATHERING Der kostenlose Online-Ableger funktioniert wie ICQ. Hier chatten Sie mit anderen Göttern im Internet.

vorragenden Einblick in die Welt von *Black & White* sowie eine erste Ahnung, wie spaßig der Umgang mit den Kreaturen sein wird. Besitzer des Spiels haben künftig einen großen Vorteil, denn sie können ja ihre eigenen Kreaturen benutzen und sie beispielsweise gegen die Wesen anderer Götter zum Wettstreit antreten lassen. Wie im richtigen Mehrspielermodus lernen die Tiere von ihren Kontrahenten, entwickeln neue Taktiken oder schauen sich bessere Schlagkombinationen ab. Wollen Sie das virtuelle Kaffeekränzchen in *The Gathering* beenden, nehmen Sie Ihr Alter Ego wieder mit in den Einzelspielermodus, wo es die neu gewonnenen Fähigkeiten natürlich einsetzen kann. Mit den vorgefertigten Kreaturen von *The Gathering* ist das nicht möglich. Wer möchte, darf sein kampfstarkes Haustier sogar online lassen, obwohl man selbst nicht mehr im Internet ist. Das Wesen kann dann selbstständig weiter reden oder kämpfen. „Unser Ziel ist, dass niemand den Unterschied zwischen einem echten Menschen und der computergesteuerten Kreatur erkennen kann", erklärt Peter. „Bereits in der aktuellen Version ist dies selbst für uns schwer!"

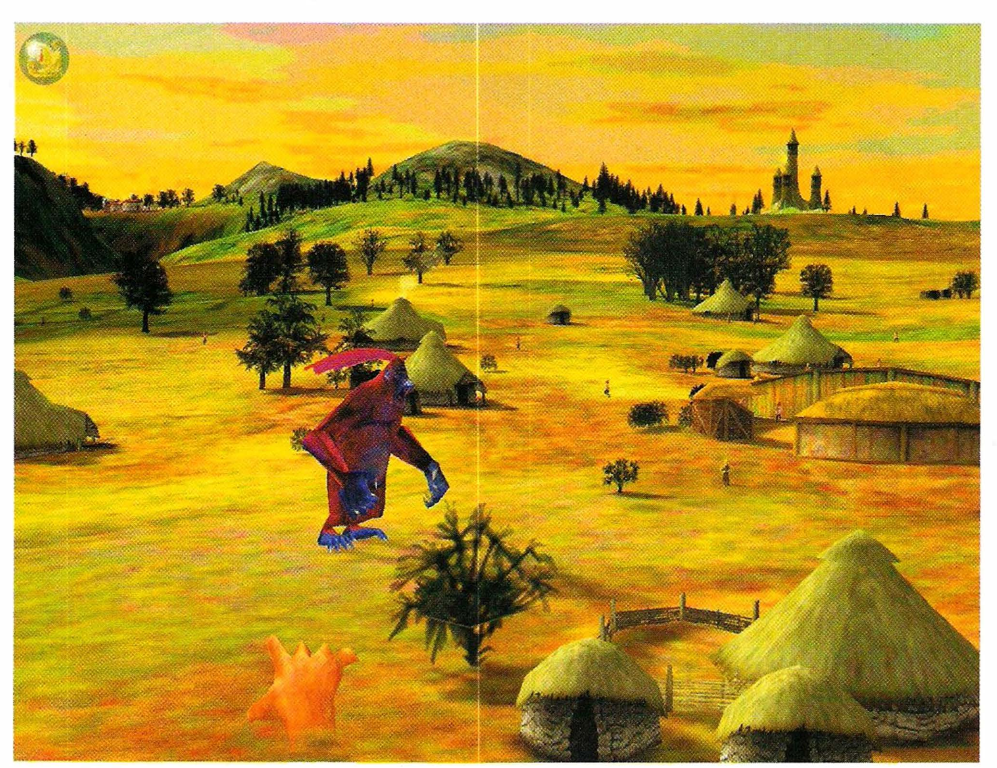
Die wahre Herausforderung besteht darin, im Mehrspielermodus menschliche Kontrahenten in die Schranken zu weisen.

Das große Ziel in *Black & White* ist nicht nur, ein mächtiger Gott zu werden und computergesteuerte Gegner zu unterwerfen. Das werden Sie natürlich auch tun, aber eigentlich geht es um viel mehr: Die wahre Herausforderung besteht darin, im Mehrspielermodus menschliche Kontrahenten in die Schranken zu weisen, was ungleich komplexer ist. Da Peter Molyneux sein Spiel auf jeden Fall einsteigerfreundlich halten will, gewinnt nicht der Spieler mit dem nervösesten Zeigefinger oder der besten Hand-Auge-Koordination, sondern der taktisch raffinierteste. Außerdem treten alle Teilnehmer einer Netzwerkpartie mit ihren Kreaturen an, die vorher im Einzelspielermodus selbstverständlich hochgezüchtet werden dürfen. Durch die Komplexität des Spiels ergeben sich unzählige Möglichkeiten, wie Sie vorgehen können. Defensive Spieler, gute Götter, böse Tyrannen und Angriffslustige sollen alle die gleichen Chancen haben, sagt Peter.

Eine Mehrspielerpartie beginnt zunächst geruhsam. Sie erkunden die Umgebung, sehen sich Ihr Völkchen an und sorgen dafür, dass deren Glaube an Sie steigt und dadurch Mana produziert wird. Ihr Gegenspieler wird genauso vorgehen und auch irgendwann entdecken, dass tatsächlich noch andere, unabhängige Stämme die Welt bevölkern, bis zu denen jedoch weder Ihr noch sein Einflussbereich reicht. Fatalerweise sind diese anderen Stämme deutlich stärker als Ihr eigenes Volk, besitzen also bessere Zaubersprüche und Verstärkungssymbole, die sie Ihnen schenken könnten. Ahnen Sie schon, wie es weitergeht? Klar, alle Spieler wollen schnellstmöglich diese neuen Stämme unterwerfen, um selbst stärker zu werden. Also schicken alle ihre Kreaturen los und verhauen sich, oder? Moooment! So nicht! Die Entwickler haben das natürlich vorausgesehen, weil es in jedem



SPIEL DER GÖTTER Wenn Sie noch nicht im Gebiet eines gegnerischen Gottes aktiv werden können, müssen Sie Ihre Kreatur an die Front schicken. Erst wenn die Stammesangehörigen an Sie glauben, können Sie Zauber einsetzen.



ZENTRUM DER MACHT Im Hintergrund ragt Ihre Zitadelle in den romantischen Abendhimmel. Je mehr Einfluss ein Gott hat, desto größer wird seine Zentrale. Im Inneren wird genau über Ihre Fortschritte Buch geführt.

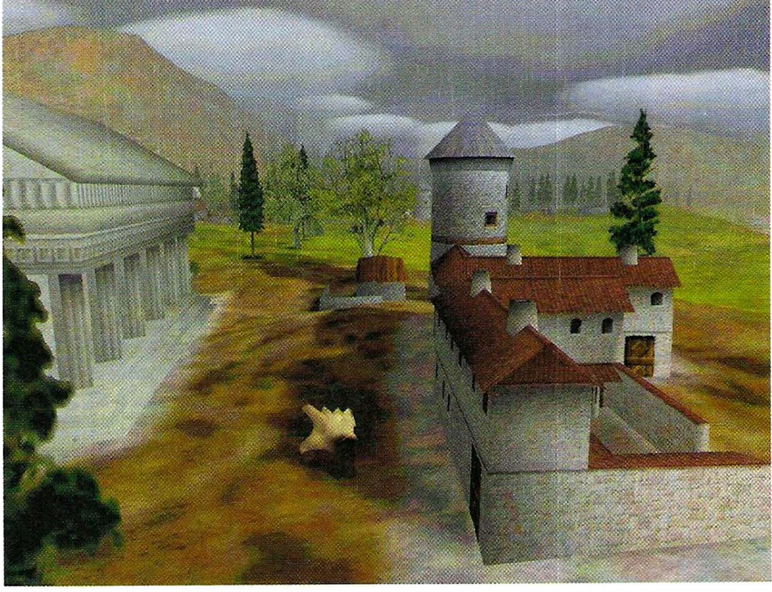
Strategiespiel so abläuft. Und genau das verhindern sie. Sie dürfen natürlich Ihre Kreatur losschicken und den Gegner angreifen, was aber nicht viel bringen wird, da er sich mit seiner Kreatur verteidigen kann oder einen Schutzschild um wichtige Häuser errichtet. Um also den Einflussbereich auszuweiten, müssen Sie erst den Glauben Ihrer Untertanen stärken und für deren Fortpflanzung sorgen. Ein aggressiver Gott, der seine Jünger knechtet und schuften lässt, wird damit aber Probleme haben. Wer den ganzen Tag auf dem Feld malocht und in Angst vor seinem Gott lebt, springt des Abends nicht entspannt in die Kiste und lässt seinen Hormonen freien Lauf. Dazu gehört schon etwas Freizeit und Muße, für die Sie also sorgen müssen. Ein zu gütiger Gott muss aber damit leben, dass sein Stamm keinen Bock auf harte Arbeit hat und daher nicht gerne Felsbrocken für neue Häuser klopft. Das Geheimnis des Erfolges ist also Zuckerbrot und Peitsche – oder ein ganz eigener Weg, der von Ihrem persönlichen Charakter abhängt, denn auch extreme Spieler sollen bekanntlich dieselben Chancen haben wie alle anderen.

Sind diese ersten Hürden genommen und Ihr Volk wächst und gedeiht, erreichen Sie bald einen neuen Stamm, den Sie Ihrem Machtbereich einverleiben. Dazu müssen Sie den Glauben der Leute stärken, indem Sie deren Gebete erhören. Dann erhalten Sie mehr Mana und damit Zauberkraft sowie neue Sprüche, mit denen Sie wirksam gegen die Kontrahenten vorgehen können. Jetzt müssen Sie nur noch Ihren Einflussbereich auf den des Gegners ausdehnen, damit Sie selbst angreifen können. Bekanntlich ist es ja nur Ihrer Kreatur möglich, außerhalb Ihres Einflussbereichs tätig zu werden. Wer schlau ist, nutzt aber zum Beispiel die Möglichkeiten des Feuerballzaubers und wirft diese verheerenden Bälle aus der Distanz auf den Gegner. Auch Steine oder Bäume lassen sich mit der Maus über größere Entfernungen katapultieren, was die Untertanen des Gegners ganz schön irritieren kann. Die großen Schlachten finden dann statt, wenn Sie den Gegner direkt mit Zaubersprüchen attackieren und Ihre Kreatur durch das feindliche Dorf walzt. Sie können die Nahrungsvorräte seiner Untertanen zerstören, sein Kampftier mit Fliegenschwärmen attackieren oder es durch Ihre Kreatur angreifen lassen.

Um den Einflussbereich auszuweiten, müssen Sie erst den Glauben Ihrer Untertanen stärken und für deren Fortpflanzung sorgen.

Die Kämpfe zwischen Tigern, Kühen, Bären oder Schildkröten sind toll anzusehen; jedes Wesen verfügt über ein eigenes Schlagrepertoire, das locker an Prügelspiele wie *Tekken* oder Virtua Fighter heranreicht. Da die Tiere sich bei Ihnen Tricks abgucken, können sie sogar das Benutzen von Zaubersprüchen lernen, um sich beispielsweise im Kampf zu heilen. Selbst wenn Ihre Lieblingskuh oder das edle Pferdchen ziemlich eins auf die Nase bekommen, müssen Sie sich keine Sorgen um das Leben Ihres tierischen Stellvertreters machen. Sollte nämlich der Kampf aussichtslos werden, ist die Kreatur schlau genug, einfach die Beine in den Huf oder die Tatze zu nehmen und sich in Sicherheit zu bringen. Die davongetragenen Blessuren bleiben genauso erhalten wie die im Kampf gesammelten Erfahrungen. Dadurch sieht man den Tieren nicht nur anhand der Narben und Blutergüsse an, wie oft sie schon gekämpft haben, sondern darf auch davon ausgehen, dass Ihre Kreatur vom Gegner einen neuen Zauberspruch oder besonderen Schlag abgeschaut hat. Dieser wird künftig natürlich angewendet, sogar im Einzelspielermodus, was diesen ständig bereichert und erweitert. Als besonderes Schmankerl dürfen Sie sogar Kreaturen mit anderen Spielern tauschen und diese dann in Ihrem Solospiel ausprobieren.

Florian Stangl



ENGLISCHES WETTER Wind und Regen gehören natürlich auch zu den vielen Effekten, die in Black & White enthalten sind. Sogar der Untergrund wird rutschiger, wenn es nass ist.

Mit schweren Schritten

Nach scheinbar ewig langer Entwicklungszeit sollen jetzt endlich die AT-ATs durch die Ebenen von Corellia stapfen.

■ ENTWICKLER **LucasArts** ■ VERTRIEB **THQ** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2000** ■ SONSTIGES **Komplexer Echtzeitstrategietitel im Star-Wars-Universum**

QUICKIE

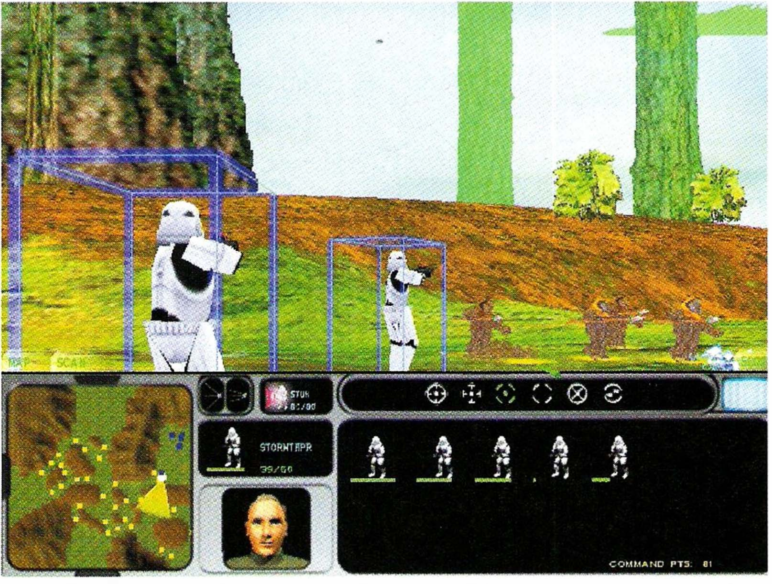
Was verbirgt sich hinter den kryptischen Namen der Einheit AT-AT?
Der Name steht keinesfalls für eine doppelt veraltete PC-Technologie, sondern für „All Terrain Armored Transport" und bezeichnet demgemäß einen bewaffneten Universalgeländetransporter.
Warum hat die Entwicklung des Titels so lange gedauert?
Vor etwa einem Jahr wurde die komplette Grafik-Technologie ausgetauscht, damit potenziellen Spielern nicht vor Ekel ob solch hässlicher AT-ATs die Augen aus dem Kopf fallen.

Gläubige *Star Wars*-Fans warten bereits seit mindestens zwei Jahren darauf, dass LucasArts endlich *Force Commander* fertig stellt und unters Erdenvolk bringt. Lohnt sich aber das Warten auf einen Titel, der technisch nicht einmal die Bewohner der rückständigsten Galaxie beeindrucken könnte?

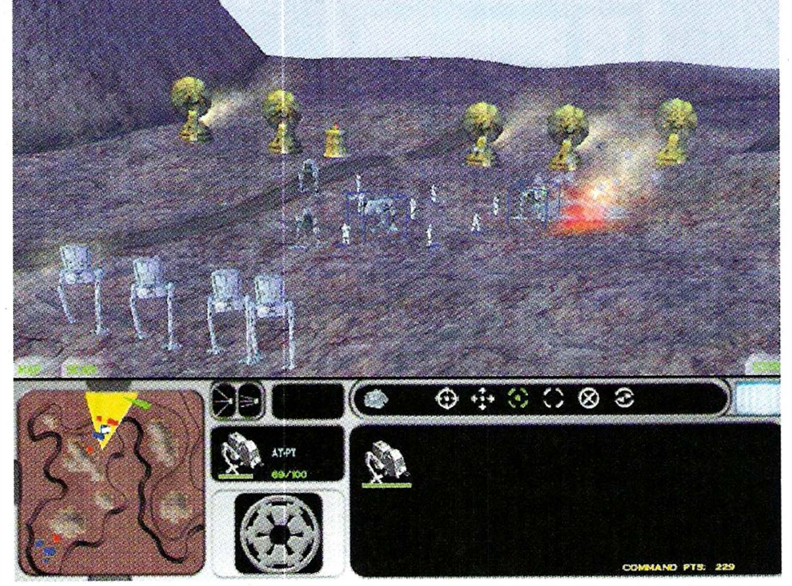
Endlich können Sie Partei ergreifen für die bösen Mächte des Imperiums unter Führung des Lieblings-*Star Wars*-Fieslings Darth Vader – allerdings nur in der ersten Hälfte des Spiels. *Force Commander*, dessen Hintergrundgeschichte auf der *Star Wars*-Trilogie basiert, beinhaltet zwei Kampagnen, die thematisch sogar miteinander verbunden sind, so dass Sie Ihre Spieler-Identität nach der Halbzeit nicht verändern müssen. Inhaltlich sind die Unterschiede zwischen den beiden Parteien allerdings riesig; während das Imperium mit schweren AT-ATs, Todessternen und den berüchtigten TIE-Fighter-Raumschiffen in die Schlacht zieht, nutzen die Rebellen flinke Schneegleiter und natürlich X-Wings. In einem besonderen Menü können Sie den Einheiten direkte Befehle geben, beispielsweise zum Patrouillieren in einem bestimmten Sektor oder zum Bewachen eines wichtigen Gebäudes. Das Ressourcenmanagement ist wie bei *C&C 3* vergleichsweise schlicht, so dass Sie 90% der Zeit mit Taktieren beschäftigt sein werden. Die Entwickler bei LucasArts achten zum Glück darauf, dass die Bedienung des Menüs auch in hitzigen Gefechten unter Zeitdruck leicht von der Hand geht.

Dass die Handlung kein bloßes Beiwerk ist, beweist die ausgeklügelte Verbindung der Missionen untereinander. So können Sie die Mannschaften Ihrer Einheiten mit in die nächste Mission nehmen, die Sie beginnen dürfen, sobald Sie etwa eine Brücke an einem heiß umkämpften Teil der Karte errichten. Sollte es während eines Gefechts brenzlig werden, dann können Sie einen Notruf an eine Mutterstation im Orbit senden und Nachschub anfordern – dies natürlich nicht in unbegrenztem Maße. Leider werden Sie im Spiel nicht ähnlich eindrucksvolle Rohstofftransporte beobachten können wie in *Earth 2150*, denn technisch kann *Force Commander* vermutlich nicht mit den Referenztiteln mithalten. Zwar sind sowohl die Landschaften als auch die Einheiten komplett aus Polygonen zusammengebastelt und die Karte ist beliebig dreh-, zoom- und schwenkbar, doch in unserer Vorabversion wirken die Landschaften recht öde und die AT-ATs lassen auch eine Menge Details vermissen.

Peter Kusenberg



EINGESPERRT Markierte Einheiten werden durch eine Art Drahtgitter kenntlich gemacht. Insgesamt wurde die Anzahl der Einheiten von 100 auf 50 vermindert.



PERSPEKTIVENWECHSEL Nach der Generalüberholung der Spieltechnik wurde die Vogelperspektive durch einen flexiblen Blickwinkel à la Earth 2150 ausgetauscht.



DREI-GÄNGE-MENÜ Das Menü am unteren Bildrand ist sehr übersichtlich gestaltet.

Mit schweren Geschützen

Dark Reign 2 klebt als einendes Brückenstück zwischen 2D- und 3D-Epoche in der langen Strategiegeschichte.

■ ENTWICKLER **Pandemic Studios** ■ VERTRIEB **Activision** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **April 2000** ■ SONSTIGES **Verbesserte Version der Battlezone-2-Engine**

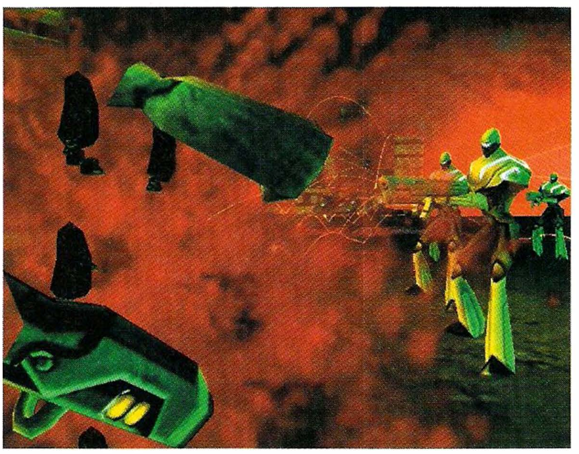
QUICKIE

Weiß man bei Pandemic über *Earth 2150* Bescheid?
In Ansätzen. Durch die Bedienung sind die Amis irgendwie nicht durchgestiegen. Vielleicht lag's daran, dass sie nur die deutsche Version hatten ...

Gibt es einen Multiplayer-Modus?
Sogar einen mitgelieferten Editor, der einen nicht nur Karten, sondern ganze Kampagnen erstellen lässt.



STRANDIDYLLE Zu Wasser und aus der Luft erfolgt der Sturmangriff. Mit dieser Übermacht im Prinzip keine schlechte Idee – im Prinzip.



BRUCHSTÜCKHAFT Wenn sich Nahkampfeinheiten gegenseitig zerlegen, können sensible Zuschauer nur noch in Deckung gehen.

Aus der Grundperspektive gespielt, fühlt sich Dark Reign 2 an wie ein plastisch schönes C&C 3.

Übersichtlichkeit trifft auf apartes Aussehen: Bei Pandemic wird fieberhaft letzte Hand an *Dark Reign 2* gelegt. Endlich soll eine Erfolgsgeschichte in 3D geschrieben werden. Unsere Füller sind gezückt ...

Und augenscheinlich glückt den Kaliforniern tatsächlich ein spannender Kompromiss zwischen Innovation und Tradition, der den am Markt gescheiterten Projekten fehlte. Zwar schöpft auch ihr 3D-Spektakel grafisch aus dem Vollen und lässt den Spieler aus Höhenunterschieden sowie Blickblockaden taktischen Nutzen ziehen, doch die sonst damit verbundene Verwirrung fällt weg. Vielmehr werden Sie stark dem Eindruck unterliegen, dass Westwood endlich, endlich eine angemessen restaurierte Version seines Bestsellers vorgelegt hat. Und daran ist mitnichten der merkwürdig vertraute Basenaufbau in *Dark Reign 2* oder das ähnlich neuartige Erz-Ernten schuld.

Der eigentliche Grund ist simpel: Zur Standardeinstellung hat Pandemic kurzerhand – wie in 2D grundsätzlich gehabt – die Draufsicht erkoren, die Missionen alsdann darauf zugeschnitten und sämtliche Einheiten so wohlproportioniert gezeichnet,



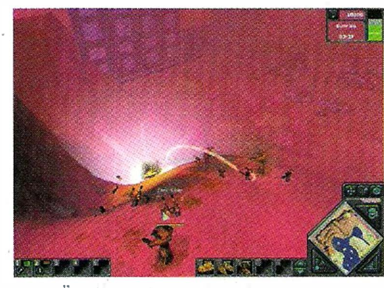
■ ARENA-ARTIG Der massive Körperbau der Kampfroboter kommt vor allem in engen Stadtgebieten gut zur Geltung.



HEIM UND HERD Während bullige Gefährte in der ersten Frontlinie alles niederwalzen, warten zu Hause scheinbar harmlose Gestalten. Allerdings werden hier Voodoozauber gemurmelt.

dass man sie auch aus gehöriger Distanz noch leicht auseinander dividieren kann. An uneingeschränkte Kamerafahrten dürfen Sie sich gemächlich heranwagen, sofern Sie es wünschen – gezwungen sind Sie zu gar nichts mehr.

Andererseits lohnt das genaue Hinschauen. Zu funkelnd sind die Effekte, wie das spritzende Kielwasser fahrender Boote, zu detailliert sind die Polygon-Figuren gemalt, als dass man sich diesen Anblick nicht ab und an in bildschirmfüllender Größe gönnen sollte. Hinzu kommt, dass das neue Mitglied im Genreklub mit einer ungewohnt charmanten Besetzung auftritt – mit Scavern etwa, schwebenden Reparaturfettwänsten, die im Vorbeigehen Minen, Zeitbomben und Wanzen herumschmeißen; oder mit



IM FRÜHTAU ZU BERGE Verschiedene Höhenniveaus ermöglichen echte Versteckspiele.



ZIELSICHER 3D-Spielsystem und -gefühl erinnern an den ehemaligen Genrepatron C&C.

weiblichen Scharfschützen namens Skulk, die durch schlanke Fesseln und Weitsicht auffallen. Shadowhands können zwar nicht schießen, dafür jedoch ungleich besser spionieren, indem sie das Äußere von sichtbaren Feinden kopieren und unbemerkt durch deren Landstriche schlendern. Weitstreckenartillerie, Antipanzermaschinen, Bomber, Powerboote, Geschütztürme, Fußsoldaten sowie Heildruiden runden das Modelangebot ab – und sehen alle so verwegen aus, als wären sie dem jüngst indizierten Actionturnier entflohen.

Im Laufe der Kampagnen entfaltet sich um zwei Armeen eine stimmungsvolle Science-Fiction-Welt, zusammengesetzt aus Regenwäldern, erdrückenden Stadtgebieten, Seenlandschaften und kargen Bergketten, in denen unvermeidlich nach den Regeln von „Räuber und Gendarm" gespielt wird. Damit das auch auf lange Sicht spannend bleibt, trägt Pandemic gewissenhaft Sorge dafür, dass alle Bataillone clever agieren. So werden die Vehikel nicht nur vernünftig erkennen, gegen welchen Angreifer gerade Verteidigung angesagt ist, sondern auch zu wirklich sinnvollem Teamwork imstande sein. Ferner lassen sich die Heersplitter auf Patrouillen-, Eskortier- und Erkundungsautomatik schalten. Wer möchte, kann seinen Trupps sogar befehlen, dass sie bis zu einem bestimmten Schadensgrad attackieren, zum Wundenlecken aber rechtzeitig wieder im Stall mit den Hufen scharren.

Als hinterhältige Joker werden Feldherren zeitweise Voodoozauber sprechen können, die den Gegner blenden oder ihn Metzeleien in den eigenen Reihen beginnen lassen, und sogenannte Telepads ermöglichen zusätzliche Taktiktricks. Beispielsweise können mit ihrer Hilfe ganze Knäuel ballerwütiger Blechkisten spontan ins feindliche Lager geschmissen werden. Das Gefährliche daran: Für eine kurze Zeit steht der Weg auch in die entgegengesetzte Richtung offen, so dass sofortige Vergeltungsschläge die Regel werden dürften. Fließende Tag- und Nachtwechsel setzen den taktischen Geplänkeln schließlich die Krone auf.

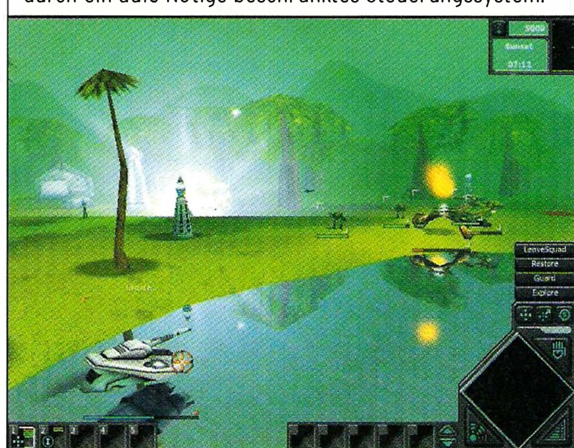
Damit Anfänger bei all dem Optionsreichtum nicht überfordert in Deckung gehen, werden per Funkverkehr ständig exakte Informationen zum aktuellen Missionsziel übermittelt.

Daniel Ch. Kreiss

Die bulligen Kampfeinheiten hätten ebenso gut in einen der jüngsten Ego-shooter gepasst.

Schlank ist schöner

Dark Reign 2 wird Ihnen den Einstieg leicht machen: durch ein aufs Nötige beschränktes Steuerungssystem.



Per Symbolleiste am unteren Bildrand können Gebäude und Teams direkt angewählt werden – egal, wo sie aktuell herumstehen. Standardmäßig gibt es keine sichtbare Spur von Menüs ...



Im Verband
Erst wenn Sie zum Beispiel ein so genanntes Squad anwählen, erscheinen rechts die dazugehörigen Bedienelemente – Knöpfe für Verhaltensmuster und Formationen zum Beispiel.



Trautes Eigenheim
Beim Basenbau ist ersichtlich, welche Gebäude just gebastelt werden können; die anderen sind rot eingefärbt und mit Infos zum noch nötigen Material versehen.

Fazit Ein Höchstmaß an Übersicht

Wo die wilden Wikinger wuseln

Cultures könnte das werden, was sich manch einer eigentlich von Die Siedler 3 versprochen hatte.

■ ENTWICKLER **Funatics** ■ VERTRIEB **THQ** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Herbst 2000** ■ SONSTIGES **Kippbare Pseudo-3D-Landschaft**

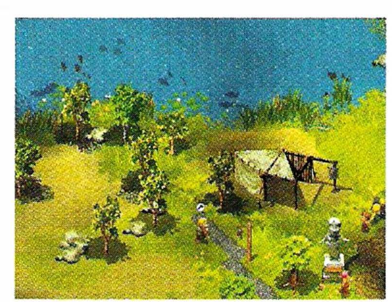
QUICKIE

Funatics – können die was?
Die hoch dekorierte Brettspielumsetzung *Catan – Die erste Insel* war das erste Projekt der Mülheimer. An *Cultures* arbeiten außerdem die *Knights & Merchants*-Entwickler vom Joymania-Team mit.

Wo zum Henker liegt Vinland?
Das „Weinland" befindet sich an der nördlichen Küste von Nordamerika (kein Scherz!). Entdeckt wurde es ums Jahr 1000 von Leif Eriksson – kurz nachdem er das Handy erfunden hatte.

Hm, also ehrlich gesagt, erinnert mich *Cultures* an ...
Siedler 2? Klaro, sind ja dieselben Grafiker. Doch hinter der niedlichen Optik verbergen sich jede Menge frischer Ideen.

Ernst zu nehmende Konkurrenz für *Die Siedler 4* und *Anno 1503* kommt aus Mülheim/Ruhr: Knuffige Wikinger entdecken nicht nur Vinland, sondern wildern auch im angestammten Revier etablierter Aufbauspiele. Interessant dabei: An *Cultures* tüftelt fast geschlossen die gesamte Ex-*Siedler 2*-Crew. Wir haben das für Herbst geplante Strategiespiel bei der Weltpremiere auf der Nürnberger Spielwarenmesse Probe gespielt.



FISCHERS FRITZE Das Volk ernährt sich von Fischen, Beeren, Wild und Schaffleisch.



LEIF BLUTAXT Angeklickte Wikinger liefern Ihnen genaue Infos in einem Extra-Fenster.

Saftige Wiesen, tiefgrüne Wälder, fröhlich vor sich hin plätschernde Flüsse: Ein tolles Stückchen Erde haben Ihre Wikinger da entdeckt. Die Kerle sind nicht zufällig hier, denn sie haben sich von ihrer Heimat aus aufgemacht, um nach den zwölf Einzelteilen eines niedergegangenen Kometen zu fahnden. Auf ihrer Irrfahrt über die Ozeane stoßen sie auf das spätere Nordamerika und lassen sich hier erst mal häuslich nieder. Vom Schiff werden Holz, Nahrungsmittel und Steine abgeladen, mit denen die ersten Hütten der künftigen Siedlung entstehen.

Jeder Ihrer Wusler hat ein individuelles Aussehen, einen eigenen Namen, einen Beruf und natürlich viele Herzenswünsche und Bedürfnisse, seien es Schlaf oder Hunger. Das Verlangen eines Wikingers nach einer Lebenspartnerin ist insofern verständlich, als dass er sich ansonsten selbst um die Nahrungsbeschaffung kümmern müsste. Als Ehemann wird er von seinem treu sorgenden Weibe

■ HÜTTENZAUBER Unter den reetgedeckten Dächern unseres Wikingerdorfes wird gebacken, gegessen, geschmiedet und zuweilen auch gezeugt.

mit Beeren, Fleisch und Backwaren bestens versorgt – die Rollenverteilung der Wikinger wird also gängigen Wer-sich-nicht-wehrt-endet-am-Herd-Klischees gerecht. Weil das Völkchen aus Mitgliedern beiderlei Geschlechts besteht, wird munter geflirtet und häufig sogar geheiratet. Mit etwas Glück wirft bald darauf der Storch ein krähendes Bündel ab, dessen Inhalt Sie einen Namen geben dürfen. Dies geschieht allerdings nur dann, wenn sich die Erzeuger in spe vorher ausgesprochen wohl im Dorf fühlen.

Ähnlich wie in früheren *Siedler*-Folgen steuert man die Wikinger indirekt, sprich: Sie bestimmen lediglich, wo ein Gebäude errichtet werden soll; um das Baumaterial, die Belieferung mit Brettern und Steinen und die Maurerarbeiten kümmert sich das Volk anschließend selbst. Damit Brot gebacken, Mehl gemahlen, Schafe geschoren, Erze gewonnen, Werkzeuge geschmiedet und Bären erlegt werden, brauchen Sie allerdings Spezialisten. Handwerker und Arbeiter durchlaufen eine solide Ausbildung, fangen also als Handlanger an, steigen zum Gesellen auf und sind mit entsprechender Erfahrung irgendwann ein Meister ihres Fachs. Je anspruchsvoller der Beruf (es gibt über 30), desto lauter wird auch der Ruf nach religiösen Kultstätten wie Tempeln oder Steinkreisen.

Bei der Erkundung ihres Eilands treffen die Wikinger auf Indianer, Eskimos und Mayas, mit denen man Waren tauschen darf – Motto: Gibst du mir zwei Säcke Wolle, kriegst du von mir eine Fuhre Steine. Kriegerische Auseinandersetzungen lassen sich zwar nicht immer vermeiden, doch von den Echtzeit-Scharmützeln eines *Siedler 3* ist das Spiel bewusst weit entfernt – Seeschlachten sind zum Beispiel überhaupt nicht vorgesehen. Was *Cultures* mit ähnlichen Spielen gemeinsam hat, ist die bilderbuchartige Optik: Liebevoll animierte Figuren, umhertollende Tiere wie Hasen, Eichhörnchen und Bären, allmählich entstehende Gebäude – all das trägt zum viel zitierten Wuselfaktor bei, der schon jetzt das Beobachten des bunten Treibens auf dem Bildschirm zum Erlebnis macht. Die Detailverliebtheit geht so weit, dass geschorene Schafe quasi „nackt" herumlaufen, bis das Fell nachgewachsen ist.

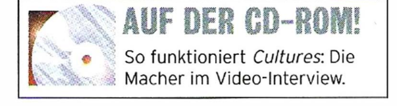
Ehe das Spiel im dritten Quartal 2000 erscheint, sind noch einige offene Fragen zu klären. Sollen die Wikinger altern? Können sie „sterben"? Wie laufen Kämpfe ab? All das wird Funatics erst im Lauf der kommenden Monate enthüllen – und als PC-Games-Leser sind Sie darüber natürlich mit als Erster informiert.

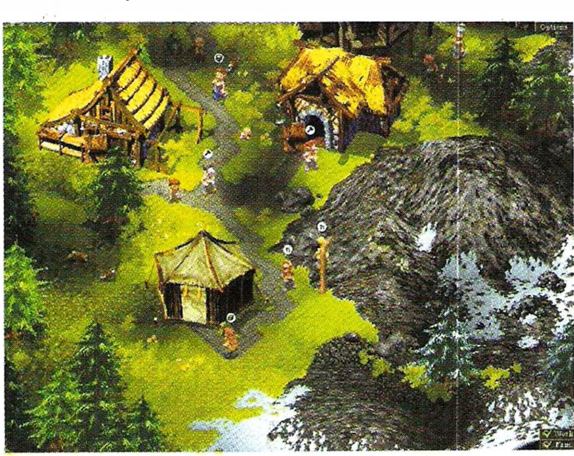
Petra Maueröder



BESTENS INFORMIERT Wikinger, die Sie auf etwas aufmerksam machen wollen („Bin schwanger!", „Will heiraten!", „Hab' Hunger!"), werden in Form von Registern am unteren Bildschirmrand aufgelistet.

Die rührigen Bewohner Vinlands erlernen 30 verschiedene Berufe und errichten mehr als 25 Bauwerke.


AUF DER CD-ROM!
So funktioniert *Cultures*: Die Macher im Video-Interview.



WEGELAGERER Auf Pfaden kommt die Bevölkerung schneller voran. Dank der Wegweiser finden sich die Wikinger besser zurecht.



SCHLAFMÜTZE Übermüdete Wikinger legen sich einfach ins Gras und sägen mit den Holzhackern um die Wette. Rechts erkennen Sie eine Steinformation, der die Wikinger huldigen.

Die Welt ist dein Feind

Rollenspiel? Ego-Shooter? Action-Adventure? Ion Storm setzt sich mit Deus Ex zwischen alle Genre-Stühle.

■ ENTWICKLER **Ion Storm** ■ VERTRIEB **Eidos Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Juni 2000** ■ SONSTIGES **Benutzt eine verbesserte Version der Unreal-Engine**

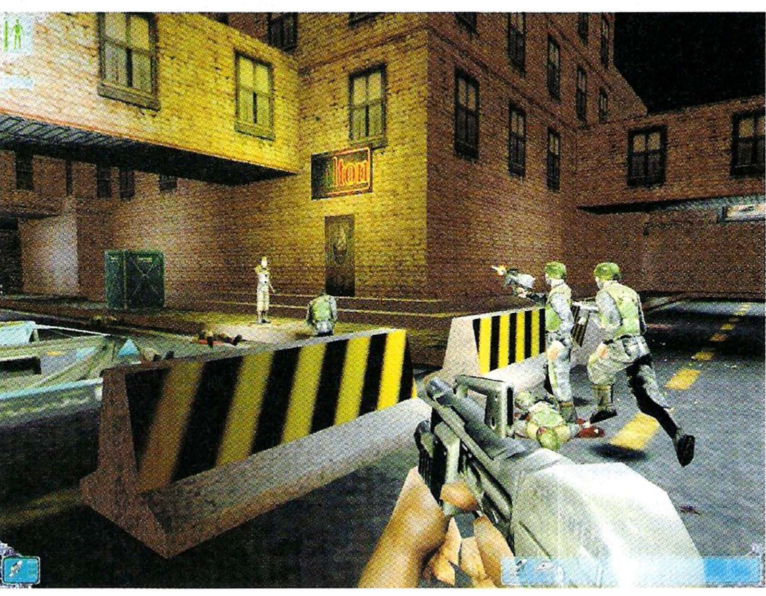
QUICKIE

Was bedeutet denn der seltsame Titel?
Deus Ex ist lateinisch und bezieht sich unter anderem auf den theaterwissenschaftlichen Begriff Deus ex Machina (Gott aus der Maschine), der für eine unverhoffte Rettung aus einer aussichtslosen Situation steht.

Was ist in diesem Fall die aussichtslose Situation?
Grob gesagt geht es um eine geheimnisvolle, weltweite Verschwörung, in die sich Held JC Denton langsam, aber unaufhörlich immer weiter verstrickt.

... und die unverhoffte Rettung?
Na hören Sie mal - wenn wir Ihnen hier schon alles verraten würden, bräuchten Sie das sich das Spiel ja gar nicht mehr ansehen. Und das wollen Sie doch, oder?

Verschwörungstheorien und geheimnisvolle Technologien sind der Stoff, aus dem normalerweise *Akte X*-Folgen gebastelt werden - und auch *Deus Ex*, das neueste Werk von Warren Spector (*Underworld, System Shock*), nimmt sich der beunruhigenden Paranoia-Thematik an: In einer düsteren Zukunftsvision kommen Sie einem Geheimbund auf die Spur, der offensichtlich die Weltherrschaft übernehmen will.



WAHL DER WAFFEN Sie haben grundsätzlich die freie Wahl, wie Sie gegen Feinde vorgehen. Statt offensiv anzugreifen, hätten Sie auch heimlich ins Gebäude eindringen können.

In *Deus Ex* übernehmen Sie die Rolle von JC Denton, einem Spezialagenten, der im Amerika der nahen Zukunft für die Bekämpfung von Terrorakten zuständig ist. Eines Tages geraten Sie während der Erledigung eines Auftrags zufällig an Indizien, die auf die Existenz eines weltweiten Geheimbundes schließen lassen. Als Sie der Sache nachgehen, wird Ihnen langsam bewusst, dass die Machenschaften des seltsamen Vereins weiter reichen, als Sie es zunächst vermuteten: Die seltsame Gemeinschaft plant die Übernahme der Weltherrschaft und hat ihre Mitglieder scheinbar in allen Bereichen der Gesellschaft. Wem kann Denton unter diesen Umständen noch trauen?

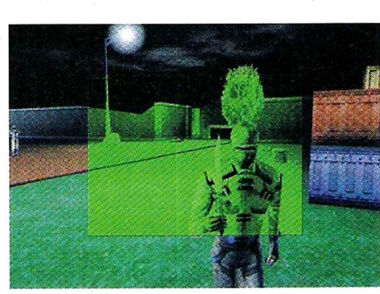
Obwohl Ion Storm für *Deus Ex* die *Unreal*-Engine einsetzte und Sie sich permanent in der Ego-Perspektive durch die futuristische Welt bewegen, hat das Spiel nicht viel mit einem 3D-Shooter zu tun: Vielmehr handelt es sich hier um eine komplexe Mischung aus Rollenspiel, Action-Adventure und Science-Fiction-Roman. Im Laufe der 13 Missionen, die unter anderem in Paris, Hongkong und New York spielen, gewinnen Sie an Erfahrung, die sich in der schrittweisen Verbesserung wichtiger Eigenschaften wie Stärke, Ausdauer oder Geschicklichkeit auswirkt. Zusätzlich verfügen Sie originellerweise noch über spezielle Mikrochips, die in verschiedene Teile Ihres Körpers eingesetzt sind. Mithilfe dieser Implantate sind Sie beispielsweise in der Lage, auch in völliger Dunkelheit per Infrarot den vollen Durchblick zu behalten, sehr schnell zu laufen oder für kurze Zeit extrem starke Körperkräfte aufzuwenden.

Momentan laufen die Arbeiten an der Synchronisation schon auf Hochtouren - ein schönes Stück Arbeit für das Team, denn insgesamt müssen gigantische 150.000 Zeilen Text ins Deutsche übersetzt werden. Zum Vergleich: „Textmonster" wie die Rollenspiele *Baldur's Gate* oder *Planescape Torment* konnten mit knapp der Hälfte aufwarten. Bis zur Veröffentlichung wird man sich also wohl noch eine Weile gedulden müssen. Die Chancen stehen aber dennoch recht gut, dass im Frühjahr mit *Deus Ex* ein echtes Mammutwerk für Freunde abgedrehter Verschwörungstheorien auf uns zukommt.

Andreas Sauerland



AUGEN ZU UND DURCH Wer bei der Gegnerbeseitigung lautlos vorgeht, wird mit mehr Erfahrungspunkten belohnt. Außerdem nehmen Kleinwaffen weniger Platz im Inventar weg.



LICHTBLICK Der Mikrochip im Hirn macht's möglich: Voller Durchblick im Dunkel!

Porsche, Power, Pferdestärken

EA bringt prachtvolle Grafik, innovative Spielmodi, Langzeitmotivation und tolle Fahrphysik unter einen Hut.

■ ENTWICKLER **EA Kanada** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2000** ■ SONSTIGES **Potenzieller Referenztitel mit zahlreichen Neuerungen**

QUICKIE

Wie ist diesmal das Fahrverhalten?
Realistisch, aber nicht übertrieben anspruchsvoll.

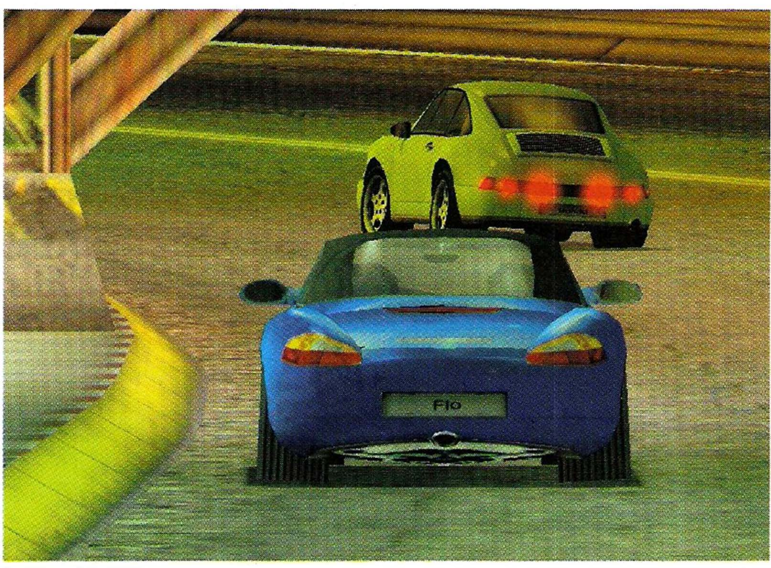
Jedes Jahr ein neues *Need for Speed*. Ist *Porsche* mehr als nur ein Update?
Ja. Die beiden neuen Spielmodi alleine sind schon richtungsweisend.

Und was ist daran so spannend?
Zum einen schlüpfen Sie in die Rolle eines Testfahrers und müssen missionsbasierte Aufgaben wie in *Driver* übernehmen. Zum anderen gibt es eine Karriere, die über 50 Jahre geht und ein komplexes Wirtschaftssystem enthält.

So viel Innovation auf einmal traut man Electronic Arts eigentlich gar nicht zu. *Need for Speed: Porsche* verbindet endlich die Tugenden des legendären ersten Teils mit einer von *Driver* inspirierten Handlung und einem motivierenden Karrieremodus.

Einfach traumhaft: Die Sonne scheint, die Strecke durch den südfranzösischen Wald ist trocken, der Tank voll und das Getriebe geschmiert. Hinter uns grollen die sechs Zylinder des Boxermotors unseres 911ers, vor uns liegen mehrere herausfordernde Kilometer mit engen Kurven, schnellen Geraden und drastischen Gefällen. Die lustige Gruppe aus Porschefahrern, die sich hier getroffen hat, kennt nur ein Ziel: Als Schnellster von A nach B zu kommen. Zwischen A und B warten allerdings auch Hindernisse – Sonntagsfahrer, die mit ihren lahmen Kleinwagen das Vorankommen bremsen. Egal: Sobald das Startsignal ertönt, würgen sechs Porschefahrer den ersten Gang rein, lassen die Kupplung kommen und preschen unter Motorengeheul und Reifenquietschen durch die einstige Waldidylle. Wohl dem, der ein Lenkrad besitzt und nicht mit der Tastatur mehrere hundert Pferdestärken um die Kurven wuchten muss. Tastatur? Ach ja, richtig. Das war kein Bericht über die Freizeitgestaltung unserer Redakteure. Stattdessen ist bei uns eine erste spielbare Version von *Need for Speed: Porsche* eingetroffen, die für spontane Begeisterung sorgte.

Für den fünften Teil der erfolgreichen Rennspielserie *Need for Speed* schlugen die Entwickler einen neuen Weg ein, der vielfach geäußerter Kri-



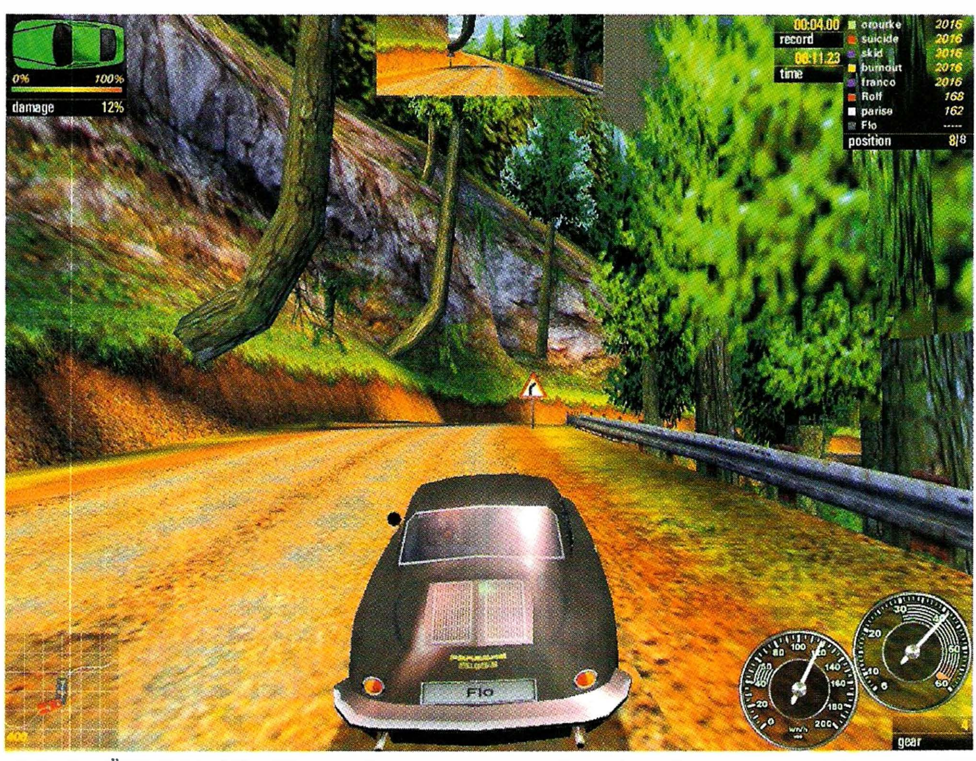
BOX DICH DURCH Ob Sie im Rennen gegen vergleichbare Fahrzeuge antreten oder gegen eine bunt gemischte Porsche-Gruppe aus den vergangenen 50 Jahren, bleibt Ihnen überlassen.

■ **RASANTE KURVEN** Der brandneue 996 Turbo ist ebenso mit von der Partie wie der Oldtimer 365 oder die GT-Flitzer.

Foto: Porsche

tik Rechnung zollt. Statt wie in den bisherigen Produkten mit Nobelsportwagen verschiedener Marken wie Ferrari oder Lamborghini über diverse Strecken zu flitzen, hielten in *Need for Speed: Porsche* dem Namen entsprechend nur Fabrikate der Marke Porsche Einzug. Außerdem wurden die unterhaltsamen Verfolgungsjagden mit Polizeiautos im Einzelspielermodus abgeschafft, um Raum für zwei neue Spielmodi zu schaffen. Der „Evolution" genannte Modus versetzt Sie in die 50er-Jahre und drückt Ihnen ein paar tausend Mark in die Hand, mit denen Sie sich einen Wagen kaufen dürfen. Damit müssen Sie Rennen fahren, Preisgelder einstreichen, die Knete in neue Autos und Reparaturen investieren und so weiter. Drumherum simuliert das Spiel eine komplexe Wirtschaftswelt, komplett mit Inflation, Preisverfall und freiem Wettbewerb. Dadurch dürfen Sie wild spekulieren, welchen Ihrer Wagen Sie behalten wollen, damit irgendwann ein wertvoller Oldtimer daraus wird, mit dem Sie mehr Geld machen können. Auch der Handel mit Ersatzteilen oder neuen Motoren unterliegt dem Wechselspiel von Angebot und Nachfrage, um den Spieler ständig über die rund 50 simulierten Jahre bei Laune zu halten.

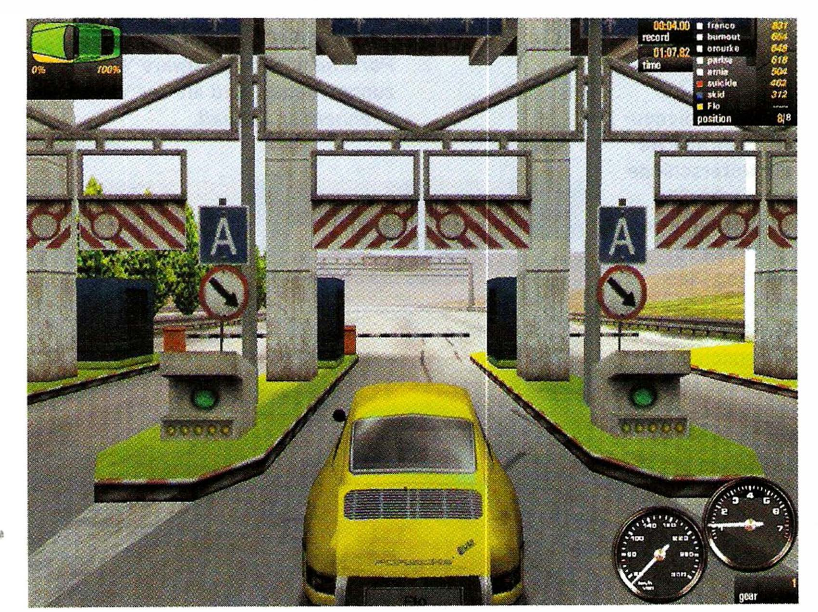
Der zweite neue Modus heißt „Factory Driver" und verpasst Ihnen die Rolle eines Testfahrers für Porsche. Um ins Team aufgenommen zu werden, müssen Sie zunächst eine Reihe von Tests bestehen, die an das Spiel *Driver* erinnern. Die Anforderungen steigen ständig und reichen vom eher simplen Slalomfahren bis zu exakten 360-Grad-Drehungen innerhalb einiger aufgestellter Pylonen. Dabei sitzt Ihnen ständig ein strenges Zeitlimit im Nacken. Waren Sie erfolgreich, warten stets neue Aufträge auf Sie, die teilweise von *Driver* entliehen zu sein scheinen. So müssen Sie beispielsweise ein nagelneues Fahrzeug unbeschädigt bei einem Kunden abliefern – natürlich innerhalb eines Zeitlimits und ohne beim Rasen von der Polizei erwischt zu werden. Für Abwechslung ist gesorgt, denn in einer anderen Mission will die anspruchsvolle Fachpresse von den Qualitäten eines neuen Wagens überzeugt werden. Dazu muss der Spieler das Gefährt wie ein Wahnsinniger über das Testgelände hetzen.



MEIN AUTO FÄHRT AUCH OHNE WALD Stimmt! Aber mit Wald ist es viel schöner, wie diese enorm detaillierte Strecke im Schwarzwald beweist. Zusammen mit dem legendären 356 wird das Rennen zum faszinierenden Naturerlebnis.

Das Spiel simuliert eine komplexe Wirtschaftswelt, komplett mit Inflation, Preisverfall und freiem Wettbewerb.

Die von den Vorgängern bekannten Einzelspielermodi mit schnellen Rennen auf beliebigen Strecken und der Knockout-Modus wurden unverändert übernommen. Bei letzterem startet eine Gruppe von Wagen in mehreren Rennen, wobei immer der letzte ausgeschlossen wird. Selbstredend, dass Sie diese Rolle lieber einem Konkurrenten überlassen und schließlich als strahlender Sieger übrig bleiben wollen. Die Streckenauswahl für alle Spielmodi ist üppig, abwechslungsreich und mit variablen Schwierigkeitsgraden versehen. Einige Kurse sind schnell, mit lang gezogenen Kurven und wenig Überraschungen. Andere verfügen über heimtückische Haarnadelkurven, en-

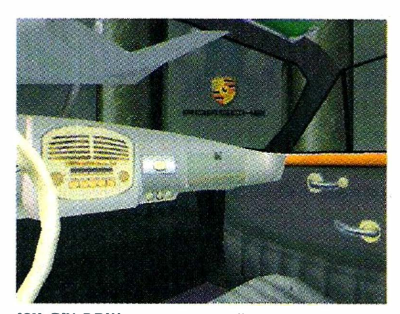


VON WEGEN TEMPOLIMIT Umweltschützer dürften wenig erbaut über die rasenden Porschefahrer sein, die selbst vor solchen Kontrollstationen nicht vom Gas gehen.


ROMANTISCH Die detaillierten Fachwerkhäuser sollten Sie nicht ablenken – in den engen Straßen führt das schnell zu einem Unfall.



WASSERSTELLE Schon vor der Kurve kündigt sich der Wasserfall mit einem mächtigen Dröhnen an. Der Wagen bleibt aber in jedem Fall trocken. Hallo, EA, kann man das noch ändern?



ICH BIN DRIN Alle Wagen dürfen per Mausklick von innen genau untersucht werden.

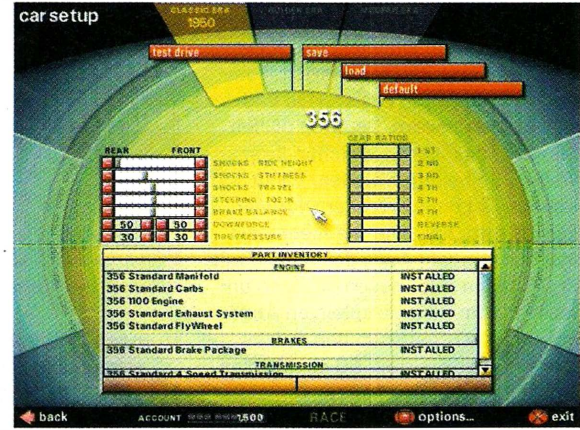
ge Passagen und riskante Kuppen. Oft finden Sie Abkürzungen, die aber nur dem nützen, der sein Fahrzeug auf den anspruchsvolleren Etappen beherrscht. Echte Kenner unter den Rennspielfans schätzen immer noch das Streckendesign des ersten *Need for Speed* als das gelungenste ein; erfreulicherweise hat sich EA auf alte Tugenden besonnen und neun Kurse als offene Strecken ausgelegt und nur drei als Rundkurse. Die offenen Straßenparcours sind lang – so lang, dass sie dem Fahrer viel Konzentration abfordern und immer wieder Überraschungen bereithalten. Gerast wird unter anderem in der Auvergne, Monte Carlo, der Normandie und auf deutschen Autobahnen.

Selbst der beste Fahrer wird irgendwann seinen geliebten Porsche an einen Baum setzen, einen Reifen platt fahren oder die Karosserie verschrammen. Dann muss das sauer ersparte Geld in Reparaturen investiert werden, denn der Schaden schlägt sich auch auf die Fahrleistungen nieder. Erstmals haben es die Entwickler von Electronic Arts geschafft, ein realistisches Schadensmodell zu basteln, das über rein kosmetische Veränderungen wie beim Vorgänger hinausgeht. Gleichzeitig ist es den Entwicklern gelungen, die Lizenzgeber aus Zuffenhausen zu überzeugen, dass ein zerknautschter 911 Turbo kein Beinbruch fürs Prestige ist. Bislang wehrten sich Firmen wie Ferrari oder Jaguar vehement dagegen, dass ihre edlen Produkte in einem Spiel beschädigt werden können. Porsches souveräne Sicht der Dinge ist ein Glücksfall für den Spieler, denn nur so machen auch die zahlreichen Tuningmöglichkeiten Sinn. Wie im richtigen Leben ist es eben nicht immer die beste Idee, den Wagen mit Gewalt auf mehr Leistung zu trimmen. Ein stärkerer Turbo hält halt nicht so viele Eskapaden aus wie ein Serienmodell. Die entsprechenden Finanzen vorausgesetzt, dürfen Sie sich aber hemmungslos an allen Modellen austoben und immer neue Teile ausprobieren.

Der große Aufwand, den Electronic Arts in die Recherche gesteckt hat, scheint sich ausgezahlt zu haben. Zwar waren in der uns vorliegenden Vorabversion noch nicht alle Wagen enthalten, doch die Unterschiede zwischen einem alten Porsche 356 und dem aktuellen, allradgetriebenen 911 sind eklatant. Angefangen von durchdrehenden Rädern des Oldtimers bis zur erstklassigen Straßenlage des 911ers stimmt das Fahrgefühl; sogar die unterschiedlichen Geräusche der Zündung und die Motorensounds wurden einzeln aufgenommen. Dadurch hört sich jeder Wagen anders an, außerdem klingt es in der Cockpitsicht anders als in der Verfolgerperspektive, da die Soundtüftler von EA jeden Wagen innen und außen mit Mikrofonen belagerten. Die größte Schwäche der Vorabversion waren das Fahrverhalten der computergesteuerten Piloten und die Leistung



RÜTTELEFFEKT Rumpelt der Wagen über die Holzbohlen der Brücke, wackelt in der Cockpitsicht das Armaturenbrett wild umher.

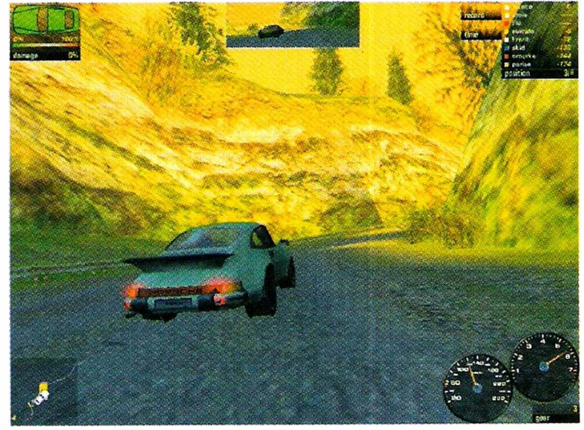


FRISIER MICH Es darf nach Herzenslust getunt werden. Doch Vorsicht: Die Lebenserwartung der einzelnen Teile sinkt dadurch!

Der große Aufwand, den Electronic Arts in die Recherche gesteckt hat, scheint sich ausgezahlt zu haben.

der Grafik. Optisch dürfte *Need for Speed: Porsche* neue Maßstäbe setzen, doch die Geschwindigkeit ist noch stark verbesserungswürdig. Die Entwickler versprachen jedoch hoch und heilig, dass diese Thematik bekannt sei und bis zur Veröffentlichung des Spiels in jedem Fall behoben sein werde. Sie sollten daher davon ausgehen, dass *Need for Speed: Porsche* höhere Hardware-Voraussetzungen haben wird als der Vorgänger *Brennender Asphalt*.

Florian Stangl



TOLLE KURVEN Die Fahrphysik ist realistischer als bei den Vorgängern, sollte aber bis zur Veröffentlichung noch abgestimmt werden.

Strategie für Fortgeschrittene

Das vielleicht innovativste Echtzeitstrategiespiel des Jahres lässt weiter auf sich warten.

■ ENTWICKLER **Unbekannt** ■ VERTRIEB **CDV Software** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **April 2000** ■ SONSTIGES **Die Entwickler arbeiten derzeit am Mehrspielermodus**

QUICKIE

Welche Waffengattungen gibt es?
Sudden Strike konzentriert sich ausschließlich auf Landgefechte mit Panzern, Geschützen und Infanterie. Die Luftwaffe leistet nur Unterstützungsaufgaben, wie Bombenangriffe.

Basieren die Kampagnen ausschließlich auf historischen Fakten?
Nein. Sie werden auch fiktive Schlachten schlagen. Beispielsweise soll es eine Mission mit Namen „James R." geben, in der Sie mit einer kleinen Gruppe Soldaten in der Normandie ausziehen, um einen Kameraden hinter den feindlichen Linien zu retten. Tom Hanks wird diesmal allerdings nicht mit von der Partie sein.

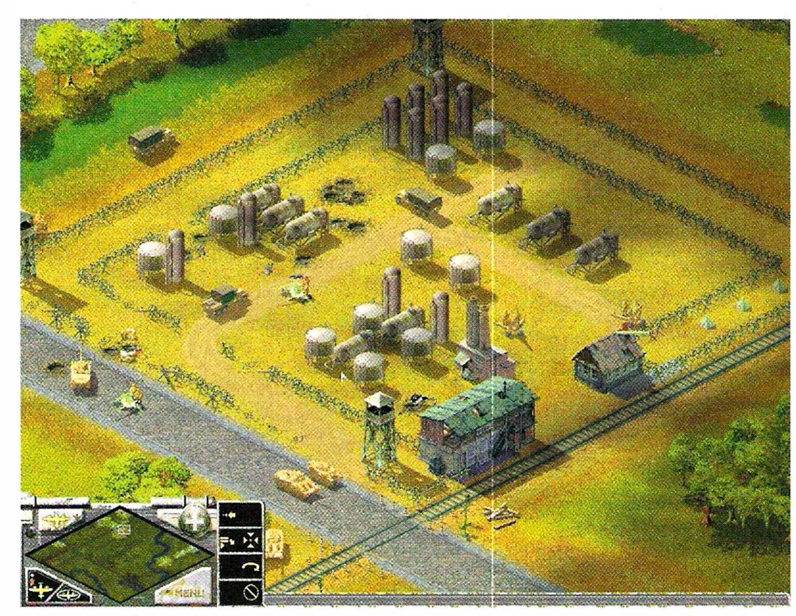


RAKETENANGRIFF Die gefürchteten Stalinorgeln verfügen über eine enorme Reichweite und Feuergeschwindigkeit, sind aber nicht ganz so treffsicher wie herkömmliche Artillerie.

Ein mysteriöses russisches Entwicklerteam arbeitet derzeit fieberhaft an der Fertigstellung von *Sudden Strike*. Um die Wartezeit auf das Spiel zu verkürzen, haben wir uns durch die jüngste Version gekämpft.

Wohl kaum ein anderer Titel wird zurzeit von PC-Generälen sehnlicher erwartet als *Sudden Strike*. Das Echtzeitstrategiespiel aus dem Osten läuft oberflächlich betrachtet ganz ähnlich ab wie *Command & Conquer* und Verwandtschaft: Als Oberbefehlshaber der Deutschen, Russen, Amerikaner oder Engländer lenken Sie die Geschicke Ihrer Fußsoldaten, Panzer und Geschütze. Die Gefechte finden auf isometrischen Karten statt, die besonders in späteren Missionen riesige Ausmaße annehmen können. Technische Gimmicks wie 3D-Beschleunigung oder spektakuläre Lichteffekte werden Sie in *Sudden Strike* vergeblich suchen: Die Kampfgebiete präsen-

Foto: Cinetext



ABSCHIEDSGESCHENK Die Infanterie hat eine Raffinerie gesichert, die von deutschen 88er-Flaks verteidigt wurde. Diese Geschütze sind nun in unsere Hände gefallen.

Panzer General meets Command & Conquer. Sudden Strike stellt den virtuellen Truppenkommandanten vor neue und schwierige Aufgaben.



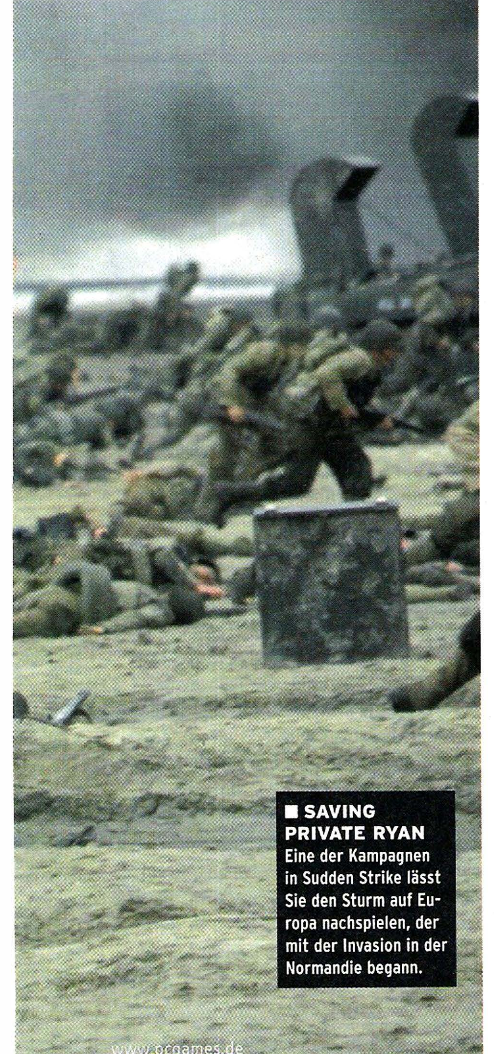
AUFBRUCHSSTIMMUNG Zu Beginn der Mission sind Ihre Einheiten sauber geparkt.

tieren sich im 2D-Retrolook, sind aber mit einer fast greifbaren Liebe zum Detail gezeichnet und erinnern mit ihren Fachwerkhäuschen, Bahnlinien und Wäldern an Landschaften einer gut ausgebauten Modelleisenbahn. Die Umgebung ist keineswegs statisch. Sämtliche Gebäude, Brücken und die Landschaft selber lassen sich zerstören oder beschädigen. So verwandelt das Trommelfeuer der Artillerie die schmucken Dörfer und Städte in wenigen Minuten in ein Häufchen Elend. Granaten und Bomben hinterlassen klaffende Krater in der Natur, die das Vorankommen der Truppen empfindlich behindern können. Zerstörte Fahrzeuge verschwinden nicht einfach von der Bildfläche, sondern bleiben als Wracks erhalten und stören ebenfalls den Vormarsch der Einheiten.

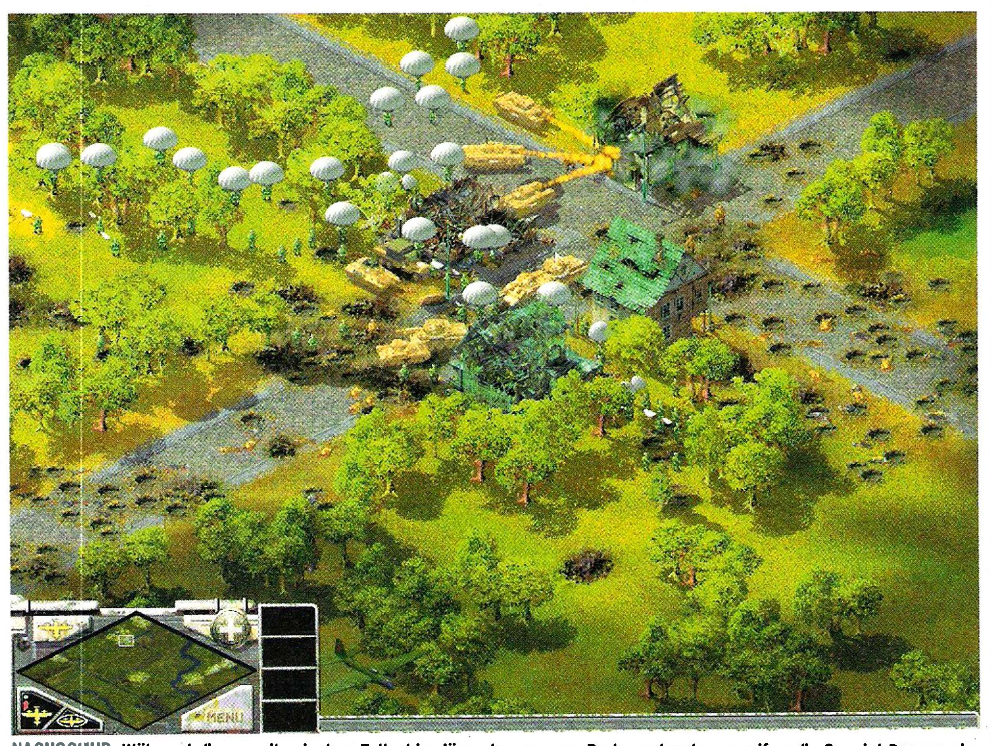
Erfreulicherweise dient die Landschaft mehr als nur dem optischen Genuss: Soldaten können sich in Häusern verschanzen und so Panzer aus dem Hinterhalt überraschen. Sämtliche Objekte der Umgebung blockieren zudem die Sichtlinie der Einheiten, so dass Sie topographische Besonderheiten nutzen können, um Ihre Mannen zu tarnen.

Die Soldaten und Vehikel, die die Schlachtfelder bevölkern, sind ebenfalls „nur" zweidimensionale Objekte, die aber genau wie ihre Umgebung sehr detailliert gestaltet sind. So können Sie beispielsweise, falls Sie im Kampfgetümmel die Zeit dazu finden, gelangweilten Fußsoldaten beim Rauchen zusehen.

Was den eigentlichen Spielablauf angeht, haben sich die Entwickler einige interessante Neuerungen einfallen lassen. *Sudden Strike* kombiniert nämlich geschickt Elemente aus Echtzeittaktik und rundenbasierter Strategie zu einer neuen Herausforderung für Freizeitgeneräle. So kommt beispielsweise dem Nachschub eine wichtige Rolle zu. Jede kämpfende Einheit hat nur einen begrenzten – historisch akkuraten – Munitionsvorrat. Das geht



■ SAVING PRIVATE RYAN Eine der Kampagnen in Sudden Strike lässt Sie den Sturm auf Europa nachspielen, der mit der Invasion in der Normandie begann.



NACHSCHUB Während die amerikanischen Fallschirmjäger langsam zu Boden schweben, greifen die Spezial-Panzer ein von deutscher Infanterie besetztes Gebäude mit ihren Flammenwerfern an.

Kleine Panzerkunde

Die stählernen Ungetüme spielen in Sudden Strike eine zentrale Rolle. Je nachdem, zu welcher Zeit des Krieges die Schlacht angesiedelt ist, stehen Ihnen mehr oder weniger fortschrittliche Panzer zur Verfügung. Als Faustregel gilt hierbei: Je moderner, desto besser bewaffnet.



Pz Kpfw VI „Tiger“

Der riesige Tiger war schwerer bewaffnet und besser gepanzert als alle alliierten Panzer. Durch sein enormes Gewicht und den hohen Dieselverbrauch war er allerdings langsam und verfügte nur über einen relativ kleinen Aktionsradius. Erstmals gebaut wurde der Tiger im Jahr 1942. Insgesamt wurden um die 1.350 Stück hergestellt.

Besatzung: 5 Mann
Bewaffnung: Eine 88-mm-Kanone und 3 MGs
Muintion: ca. 90 Schuss für die Kanone
Höchstgeschwindigkeit: 38 km/h (Straße)/ 20 km/h (Gelände)

Pz Kpfw V „Panther“

Der vielleicht bekannteste deutsche Panzer des 2. Weltkriegs und zusammen mit dem russischen T-34 der beste mittelschwere Tank dieses Konflikts. Der Panther verfügt über eine ausgezeichnete Kombination aus Feuerkraft, Mobilität und Panzerung. Eingeführt im Jahr 1943, bis Ende des Krieges wurden 5.500 Stück gebaut.

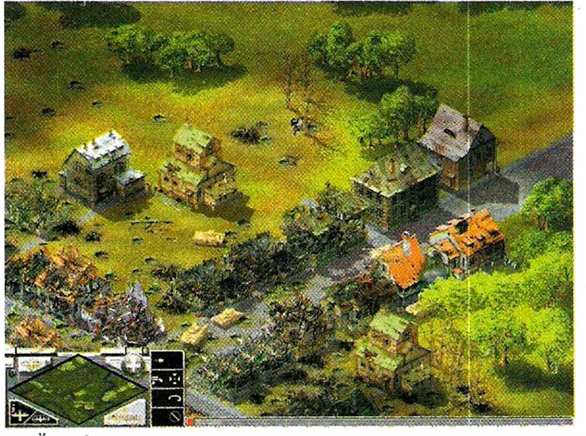
Besatzung: 5 Mann
Bewaffnung: Eine 75-mm-Kanone und 3 MGs
Munition: 85 Schuss für die Kanone
Höchstgeschwindigkeit: 47 km/h (Straße)/ 24 km/h (Gelände)

SU-85 Jagdpanzer

Der SU-85 ist eigentlich ein selbst fahrendes Geschütz und hatte nur eine Aufgabe: feindliche Panzer zu vernichten. Im Gegensatz zu konventionellen Panzern verfügt er nicht über einen drehbaren Geschützturm. Das Fehlen eines Bord-MGs machte den russischen SU-85 verwundbar bei Infanterie-Angriffen.

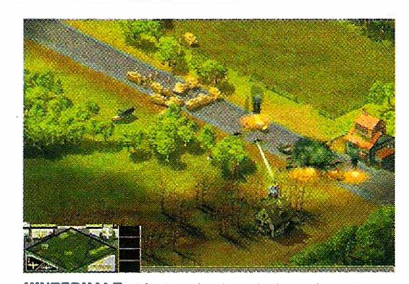
Besatzung: 6 Mann
Bewaffnung: Eine 8-mm-Kanone
Munition: 48 Schuss
Höchstgeschwindigkeit: 55 km/h (Straße)/ 28 km/h (Gelände)

im Fall der Panzer sogar so weit, dass die Schüsse für die Kanone und das Bord-MG getrennt verwaltet werden. Nichts ist nutzloser als eine ungeladene Waffe. Diese alte Weisheit trifft auch in der Welt von *Sudden Strike* zu. Um den Nachschub kümmern sich spezielle Lastwagen, die jede Einheit in ihrer näheren Umgebung automatisch aufmunitionieren. Natürlich sind diese Versorgungsfahrzeuge, die nebenbei auch für den Bau von Pontonbrücken und Panzersperren zuständig sind, nicht besonders widerstandsfähig und somit ohne Eskorte eine leichte Beute für gegnerische Soldaten und Panzer. Ein Verlust der Versorgungsfahrzeuge wiegt doppelt schwer, da Sie in den Gefechten mit den Einheiten auskommen müssen, mit denen Sie gestartet sind. Basisbau, Produktion von neuen Einheiten oder gar Ressourcenmanagement sind in *Sudden Strike* kein Thema. Die einzige Verstärkung, die Sie anfordern können, kommt aus der Luft in Form von Bodenangriffen oder Fallschirmjägern.



GEBÄUDESANIERUNG Nach heftigem Kampf um dieses bedauernswerte Dorf sind von den meisten Häusern nur noch Ruinen übrig.

Noch nutzloser als ein Geschütz ohne Munition ist eines ohne Mannschaft. Jede Kanone im Spiel – Artillerie, Panzerabwehr oder Flak – kann mit maximal zwei Soldaten besetzt werden. Wird einer der beiden getötet, kann die Einheit zwar noch weiter feuern, aber nicht mehr ohne fremde Hilfe bewegt werden. Stirbt auch der zweite Kanonier, schweigt das Geschütz so lange, bis Sie es mit einer neuen Mannschaft ausstatten. Die Schützen nehmen Ihnen nur teilweise die Arbeit ab. Panzer- und Flugabwehr feuert selbstständig auf gegnerische Ziele. Die Artillerie schießt nur auf Ihre Anweisung hin, Sie müssen für jede einzelne Granate den Befehl geben. Da die schweren Geschütze wesentlich weiter feuern als aufklären können, sind Sie, um die große Reichweite der



HINTERHALT Die Deutschen haben den Vormarsch der Amerikaner gestoppt.

Artillerie auszunutzen, auf die Dienste von Spähfahrzeugen angewiesen. Diese schnellen Einheiten verfügen über eine enorme Sichtweite und spüren für Sie Truppenkonzentrationen auf, die Sie dann aus der Entfernung mit Granaten oder Bombern dezimieren.

Die Vorabversion von *Sudden Strike* lässt für das fertige Spiel auf einen echten Knüller hoffen. Zwar erfordert die Handhabung größerer Schlachten Übung, durch das ausgeklügelte Kampf- und Versorgungssystem stellt Sie das Spiel allerdings vor neue und ungewohnte Aufgaben. Zudem vermeidet *Sudden Strike* die berühmt-berüchtigten Materialschlachten, auf die es in den konventionelleren Echtzeitstrategiespielen in den allermeisten Fällen hinausläuft.

Sascha Gliss

Nur die Boxenluder fehlen

Die Saison beginnt, aber der Favorit lässt auf sich warten: GP 3 wird erst im Sommer in die Meisterschaft eingreifen.

■ ENTWICKLER **MicroProse** ■ VERTRIEB **Hasbro Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **2. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **Offizielle FIA-Lizenz der Formel-1-Saison 1998**

QUICKIE

Ist *Grand Prix 3* die ultimative Rennsimulation?
Nein, da bereits jetzt die Planungen für mindestens zwei Nachfolgetitel laufen. Jeder soll innovative Features und mehr Gameplay mit sich bringen.

Hätte das Spiel nicht schon letztes Jahr erscheinen sollen?
Das wurde zwar vermutet, offiziell gab MicroProse aber nie einen offiziellen Erscheinungstermin bekannt: *GP3* erscheint, wenn es fertig ist ...

Psygnosis' *Formel Eins 99* ist für Simulationsexperten eine Fehlinvestition und auch Electronic Arts' *Formel 1 2000* scheint eher ein actionlastiges Rennspiel zu werden. Das seit langem erwartete *Grand Prix 3* könnte der letzte Ausweg aus der derzeitigen Simulations-Misere sein.

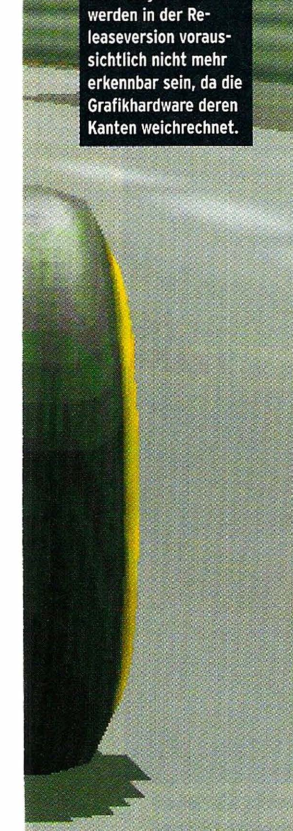
Geoff Crammond ist ein wahres PR-Wunder. Kaum ein Spieldesigner hat es mit ähnlich wenigen Spielen geschafft, seinen Namen unauslöschlich in die Annalen der Unterhaltungssoftware zu schreiben. Mit dem C64-Klassiker *Sentinel* bewies Geoff Crammond sein Können als Programmierer, mit den BBC-Micro-Spielen *Aviator* und *Revs* sein Gespür für Simulationen. Das zunächst für den Atari ST entwickelte *Stunt Car Racer* portierte er bald auf den PC und begründete schließlich seinen Ruf als Rennspielexperte. Sein bald darauf erschienenes *F1 Grand Prix* begeisterte Hunderttausende und das 1996 fertig gestellte *Grand*



Crammond verlässt sich nicht auf Zahlen. Es gibt Rennsimulationen, die mathematisch perfekt sein mögen, aber dennoch nicht fahrbar sind.



AUS DEN AUGEN DES FAHRERS Die normalerweise schlecht spielbare Cockpitperspektive ist bei Grand Prix 3 durchweg empfehlenswert. Man fühlt sich sofort wie im eigenen PKW und kann die Fahrzeugabmessungen und die Geschwindigkeit genau abschätzen.



■ MEGAPIXEL Die riesigen Pixel werden in der Releaseversion voraussichtlich nicht mehr erkennbar sein, da die Grafikhardware deren Kanten weichrechnet.

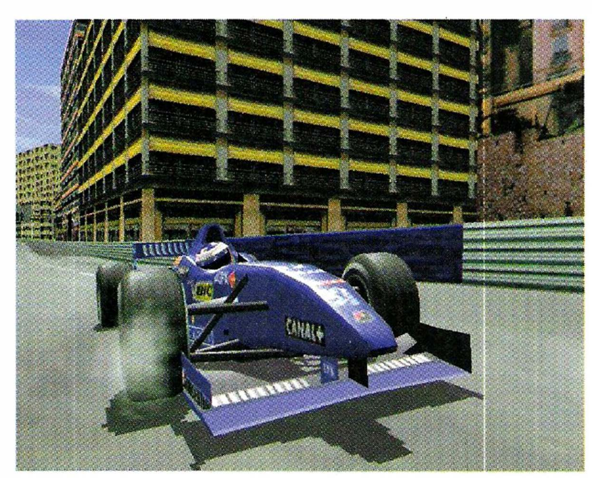
Prix 2 gilt auch heute noch als Messlatte für zweckmäßige Grafiken und authentisches Fahrvergnügen.

Nach langen vier Jahren Wartezeit ist es nun endlich soweit: Der dritte Teil der Formel-1-Legende steht in den Startlöchern und wird voraussichtlich noch in der ersten Hälfte der aktuellen Formel-1-Saison in den Softwareläden stehen. Auf der diesjährigen Spielwarenmesse konnten wir uns von den Qualitäten des Spiels überzeugen und Projektleiter John Cook stand uns dabei Rede und Antwort. Cook, der sich selbst als „schlechter Manager" bezeichnet, ist für die Koordination der einzelnen Aufgaben und Programmierer verantwortlich, während Geoff Crammond als eigentlicher Kopf des Teams nur die grobe Richtung vorgibt und ansonsten große Teile des Programms selbst schreibt. „Jeder Einzelne weiß, dass wir die rundum perfekte Formel-1-Simulation schreiben wollen", erzählte Cook. „Also gibt jeder sein Bestes. Der Grafiker versucht, fotorealistische Fahrzeuge zu zeichnen, der Engine-Programmierer lässt diese einen möglichst akkuraten Schatten werfen und der Mathematiker arbeitet daran, dass der Spieler damit fahren kann wie mit einem echten Auto." Wie nicht anders zu erwarten, sieht *Grand Prix 3* atemberaubend gut aus und klingt besser als jede Live-Übertragung. Auch fahrerisch machte die frühe Beta-Version bereits einen sehr überzeugenden Eindruck. Cook erklärte: „Wir begehen nicht den Fehler und verlassen uns auf reine Zahlen. Es gibt viele Rennsimulationen, die zwar vom mathematischen Standpunkt aus perfekt sein mögen, aber absolut nicht fahrbar sind."

Damit *Grand Prix 3* kein derartiges Schicksal ereilt, macht Geoff Crammond fast jeden Tag mit der jeweils aktuellen Softwareversion eine Probefahrt. Solange er mit dem Ergebnis nicht zufrieden ist, werden die vielen hundert Parameter jedes Fahrzeugtyps schrittweise verändert. „Man muss wirklich das Gefühl haben, dass man in einem Auto sitzt. Man muss die Beschleunigung fühlen, die Bodenwellen und all die anderen Kräfte, die auf einen echten Fahrer einwirken. Solche Empfindungen sind in den eigentlich korrekten Zahlen nicht enthalten. Für ein PC-Spiel kann man daher nicht auf den



GLANZLICHTER Auf unsichtbare Details wie Fahrergesichter wird verzichtet. Die Rechenleistung wird für die für den Realismus wichtigen Licht- und Schatteneffekte verwendet.



KANTIG Die Kanten am Schattenrand sind sichtbar, weil die Programmierer zu Testzwecken das Anti-Aliasing abgeschaltet haben.



POSITIONSKÄMPFE Die Fahrer-KI ist Geoff Crammonds ganzer Stolz. Realistische Zweikämpfe sind sogar auf der engen Strecke von Monaco möglich – ohne dass der PC bevorteilt würde.

Messwerten bestehen, solange es keine Force-Feedback-Sessel gibt." Mit dieser Vorgehensweise machte Geoff Crammond bereits die ersten beiden *Grand Prix*-Spiele zu den erfolgreichsten ihrer Art. Diesmal sollen außerdem die Boxenstrategie und die Mechaniker einen wesentlichen Einfluss auf die Simulation haben – und dem Spieler natürlich ebenfalls das Gefühl geben, er sei mittendrin im Geschehen.

Die zahlreichen Messwerte der Teams müssen in langen Probefahrten so verändert werden, dass ein glaubwürdiges Fahrmodell entsteht.

Crammonds Arbeitsweise hat aber auch einen gravierenden Nachteil: die Entwicklungsdauer. Zunächst musste MicroProse eine Physikengine programmieren, die in der Lage ist, sämtliche Messwerte korrekt zu verarbeiten, die das Team von der FIA und einzelnen Rennställen zur Verfügung gestellt bekommen hat. Erst danach konnten die Werte so verändert werden, dass am PC ein glaubwürdiges Fahrmodell entsteht. Da diese langwierige Entwicklungsphase noch nicht abgeschlossen ist, ruht die Arbeit an den anderen Teilen des Spiels. Aus diesem Grund existiert mit Monaco nur eine einzige Teststrecke, die anderen 15 Kurse werden erst in den nächsten Monaten gestaltet.

Ein weiterer Grund für die Verzögerung von *Grand Prix 3* sind die Verhandlungen mit der FIA. Wie alle anderen Spielehersteller, deren Formel-1-Simulationen noch in diesem Jahr erscheinen sollen, hat auch MicroProse bislang keinen rechtskräftigen Lizenzvertrag. Solange nicht feststeht, welche Details der 98er-Saison von Bernie Ecclestone gekauft werden, welche exklusiv ausgehandelt werden können und auf welche man aus Kostengründen verzichten muss, gehen die Arbeiten an *Grand Prix 3* nur langsam voran. Schließlich will man nicht eines Tages feststellen, dass etliche Mannjahre Entwicklungsarbeit umsonst waren.

Harald Wagner



RAUER ASPHALT Grand Prix 3 simuliert auch Fahrbahnunebenheiten am Straßenrand.



NEBEL DES GRAUENS Wenn Derartiges zu sehen ist, sollte man die Box ansteuern.



SCHLICHTE ARCHITEKTUR Obwohl die Gebäudegrafiken auf Fotografien basieren, wirken die Bauwerke wie Schuhschachteln. MicroProse hat radikale Verbesserungen versprochen, die die Grafiken lebendiger aussehen lassen.

Im Dunkeln ist gut munkeln

Das Rollenspielgenre boomt: Activision hat einen besonderen Leckerbissen für Puristen angekündigt.

■ ENTWICKLER **Heuristic Park** ■ VERTRIEB **Activision** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **4. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **Reinrassiges Rollenspiel mit cleverem Kampfmodus**

QUICKIE

Wer ist D. W. Bradley und was hat er mit *Wizards & Warriors* zu tun?
Der erfolgreiche Autor zeichnete für die *Wizardry*-Titel verantwortlich und leitet jetzt das *Wizards & Warriors*-Projekt.

Warum wurde der ursprüngliche Spieletitel geändert?
Gegen *Swords and Sorcery: Come Devils, Come Darkness* ist der jetzige Titel ein wahrer Augen- und Ohrenschmaus.



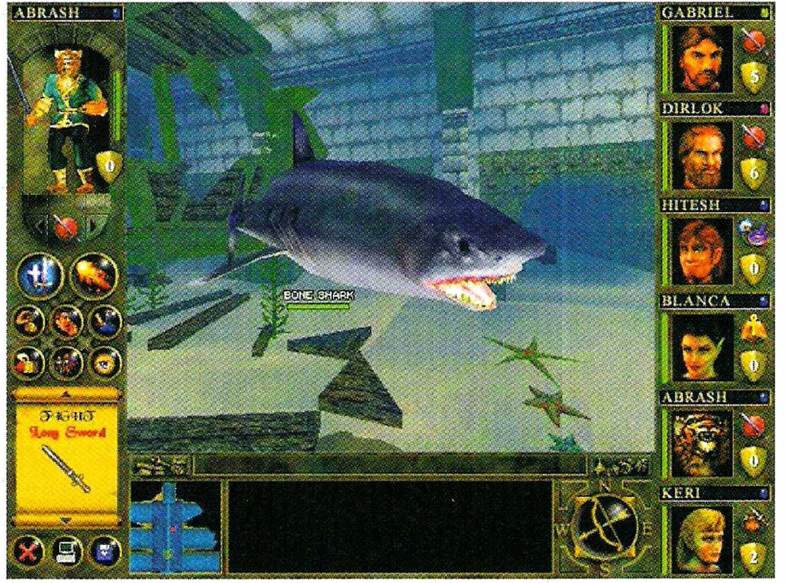
ZEITENWENDE Die Kämpfe dürfen Sie rundenweise oder in Echtzeit ausfechten.

Nach langen Querelen haben sich kürzlich die flinken Jungs von Activision die Vertriebsrechte an dem viel versprechenden Rollenspieltitel gesichert. Nach über drei Jahren Entwicklungszeit ist daher jetzt endlich Land, sprich: ein fantasievolles Spielerlebnis in Sicht.

Möglicherweise gibt es keinen Oberbösewicht mit einem oberbösewichtigeren Namen als Cet Ude D'ua Khan, der in *Wizards & Warriors* zusammen mit seinen Unholden einem bis zu sechs Mann starken Trupp mutiger Helden die Hölle heiß macht. Einen dieser Draufgänger steuern Sie selbst aus der Ich-Perspektive durch das düstere Königreich Gael Serran, das Sie in zwölf riesigen Spielabschnitten erkunden können. Bevor Sie sich auf den beschwerlichen Weg machen, können Sie sich Ihren Hauptcharakter definieren, wobei Sie unter zehn Klassen sowie 15 Berufen auswählen können. Genrefans dürfen sich insbesondere auf ein komplexes Spielprinzip freuen, das von Ihnen verlangt, unzählige originelle Aufgaben zu erledigen. Da es Ihnen möglich sein wird, 50 besondere Wesenszüge des jeweiligen Charakters zu verändern, können Sie das Spielgeschehen selbst bestimmen. Bewegen Sie sich als Magier durch die bedrohliche Zauberwelt, dann stehen Ihnen rund 100 Zaubersprüche zur Verfügung.

Diese Sprüche werden Sie während der Kämpfe glücklicherweise ohne Zeitdruck einsetzen, denn *Wizards & Warriors* nutzt eine Technik, mit deren Hilfe die Spielgeschwindigkeit ganz Ihren Fähigkeiten angepasst wird. Es ist jederzeit möglich, zwischen einem Echtzeit- und einem rundenbasierten Modus umzuschalten. Sie können sich daher zur Auswahl der richtigen Ausrüstung beliebig viel Zeit lassen und müssen nicht beim Wechseln der Unterhose mit einem unvorhergesehenen Angriff von Riesenratten rechnen. Anders als bei den Titeln der *Might & Magic*-Serie sind die 3D-Landschaften recht detailliert und farbenprächtig gestaltet.

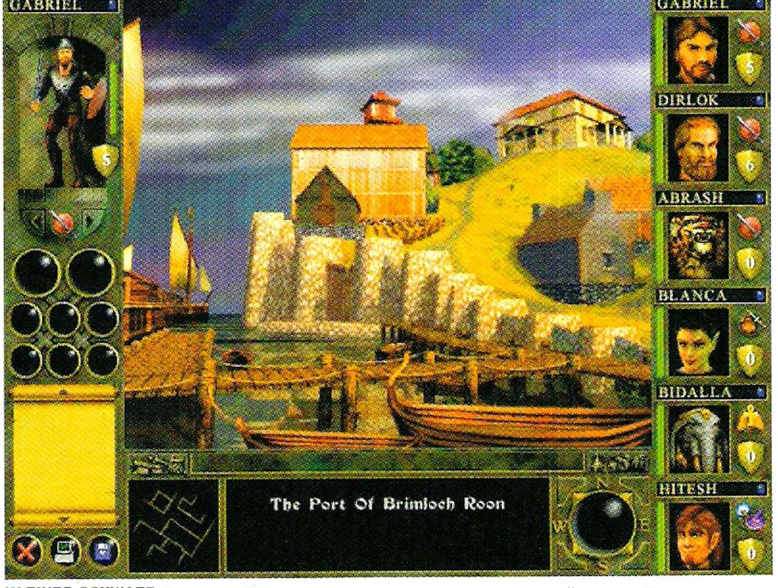
Peter Kusenberg



VIELSCHICHTIG Unzähligen Schauplätzen können Sie einen Besuch abstatten, darunter Höhlen, Friedhöfe, Wälder, Ruinenstädte und auch Unterwasserlandschaften.



AUFRÜSTUNG Nicht nur die Magier gewinnen mit der Zeit an Stärke: Über 25 verschiedene Fähigkeiten können Sie im Spielverlauf erlernen.



KLEINER SCHWATZ Vor allem in den Siedlungen kommen Sie mit den über 120 Figuren ins Gespräch. Zahlreiche Nebenquests warten auf besonders enthusiastische Spieler.

Panik im Paradies

Volition möchte mit seinem ambitionierten Rollenspiel besonders die Fans des Genres ansprechen.

■ ENTWICKLER **Volition** ■ VERTRIEB **THQ** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **4. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **Effektvoller Fantasy-Titel der Freespace-Macher**

QUICKIE

Inwiefern wird sich *Summoner* von *Diablo 2* unterscheiden?
Ein komplexes Charaktersystem sorgt für Spieltiefe, echte 3D-Technologie ermöglicht eine beeindruckende Optik.

Was hat der Entwickler Volition bislang gemacht?
1993 produzierte Parallax den Action-Titel *Descent*. Nach dem Riesenerfolg von *Descent 2* machte sich ein Teil des Programmierteams als Volition selbstständig und entwickelte den Weltraumshooter *Descent: Freespace*.

***Nox* ist ein Fall für Actionfans, *Might & Magic VII* spricht mit seinem komplizierten Regelwerk eher eingeweihte Freaks an. Die Entwickler von *Summoner* sind damit beschäftigt, ein Rollenspiel zu produzieren, das beide wesentlichen Spielelemente gleichermaßen berücksichtigt.**

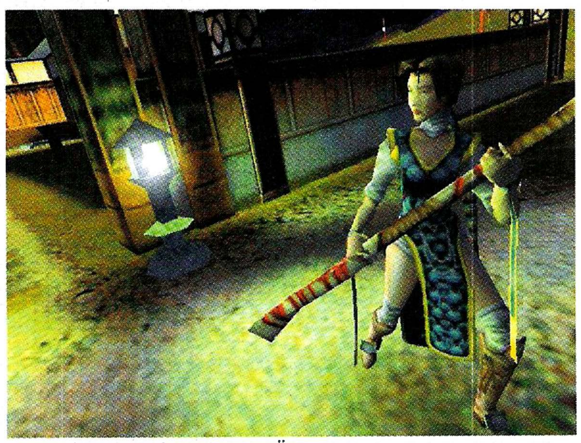
Im Lande Medeva ist alles im Lot: Magier zaubern lustig vor sich hin, Zwerge wuseln durch die Wälder und auch die eingeborenen Halbelfen erfreuen sich des Lebens. Dummerweise ist die örtliche Seegöttin über einen Unglücksfall in der Familie dermaßen erzürnt, dass sie kurzerhand das Wasser – und damit auch die gute Laune der Einwohner Medevas – vergiftet. Das Ergebnis ist ein Hauen und Stechen, in das der Spieler in Gestalt des kampferfahrenen Joseph eingreifen kann. Der draufgängerische Held, ein so genannter Summoner, musste mit ansehen, wie alle seine Angehörigen niedergemetzelt wurden. Glücklicherweise verfügt er als Summoner über die Fähigkeit, kauzige Kreaturen wie Dämonen oder Golems zu beschwören, was er auf seinem Rachefeldzug nicht selten praktiziert. Im Spielverlauf schließen sich noch weitere Helden dem Summoner an, darunter die reizende Rosalind, die als Novizin eines Magierordens allerdings schon einiges auf dem Kasten hat. Während ihrer Reise durch das riesige Fantasy-Reich muss der Heldentrupp eine Reihe von schweren Kämpfen bestehen, Rätsel lösen und magische Gegenstände ausfindig machen. Die Actionszenen finden in Echtzeit statt, wobei es auf das perfekte Zusammenspiel der Spielfiguren ankommt. Je weiter Joseph und Co. in feindliches Territorium vordringen, desto mehr Erfahrungen sammeln sie, womit *Summoner* eher dem ausgeklügelten *Baldur's Gate* als dem actionlastigen *Diablo* ähnelt. Zudem sind die Landschaften äußerst abwechslungsreich gestaltet.

Grafisch erweist sich der Volition-Titel als durchaus zeitgemäßes Produkt: Von der *Freespace*-Technologie fanden bloß einige Glide- und Direct-3D-Befehlszeilen Eingang in den neuen Programmcode, der für brillante Lichteffekte und bewegliche Lichtquellen an den düsteren Schauplätzen sorgt. Zahlreiche Zwischensequenzen auf Basis der Spieltechnik sowie eine kinotaugliche Kamera sollen für Atmosphäre sorgen. Geplant ist ein Mehrspielermodus, der unabhängig von einer Hintergrundgeschichte spaßige Netzwerkpartien verspricht.

Peter Kusenberg



FIESER MÖPP Wie in Nihilistics sehnsüchtig erwartetem Rollenspieltitel Vampire steuern Sie auch in Summoner die Spielfiguren aus der Perspektive der dritten Person.



BEREIT ZUM KAMPF GEGEN DAS BÖSE Nicht nur die männlichen Mitglieder der Abenteurertruppe wissen, wo der Hammer hängt.



LIGHT MY FIRE Dynamische Lichtquellen sorgen für wirklichkeitsähnliche Umgebungen, einen glaubwürdigen Schattenwurf sowie überzeugende Effekte wie Feuer und Blitze.

Liebe auf den ersten Biss

Schockimpuls: Nihilistics Vampirtanz bricht im Rollenspielsektor reihenweise alte Verkrustungen auf.

■ ENTWICKLER **Nihilistic Software** ■ VERTRIEB **Activision** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **April 2000** ■ SONSTIGES **Revolutionärer Mehrspielermodus**

QUICKIE

Basiert *Vampire* auf einer offiziellen Lizenz?
Ja, *Die Maskerade* erscheint als Papier-Rollenspiel bei White Wolf. Weitere Infos gibt es unter: www.white-wolf.com

Welchen Filmen ähnelt *Vampire*?
In der erste Hälfte klassischen Dracula-Streifen, in der zweiten gestylten Pop-Produktionen wie *Blade*.

Vampire, die bizarren Herren der Nacht: In Nihilistics Gruselwerk ziehen sie unbeschwert kämpfend durch modrige Keller und durchleben eine Geschichte, die *Ultima 9* in Sachen Umfang den Rang ablaufen könnte. Dank einer genialen Mehrspieleridee werden die Beißer außerdem neue Design-Standards setzen.

Im Kern ist *Die Maskerade* ein stinknormales Rollenspiel mit Hauptfigur samt wechselnden Begleitern – nur um Längen besser. Das Besondere liegt in seiner Balance, die Könner genau wie blutige Anfänger zwangsläufig süchtig machen muss: Actionlastige Streitereien fordern Bisskraft und Reaktionsvermögen wie im Spaßklassiker *Diablo*; intelligente Monster von Hochhausformat und besondere Vampirfähigkeiten heben die Kämpfe im Vergleich aber auf eine höhere Ebene – zum Beispiel können Sie andere Figuren per Telepathie in Marionetten verwandeln. Durch seine simple Steuerung und Zugänglichkeit dürfte *Vampire* auch genrefremde Spieler anlocken und wenngleich es zum Anknabbern schön aussieht, kommen darin keine ruckelnden Bildfolgen vor – nach den Erlebnissen mit *Ultima 9* ein wichtiger Punkt. Obendrein entwickelt es dank seiner Hintergrundgeschichte einen Facettenreichtum, der bis zum Schluss immer öfter staunen lässt. Kurz: Der Computertanz der Vampire lässt die Minuspunkte aller Mitbewerber beiseite, um sämtliche Vorteile ins Rampenlicht zu rücken. Warum er außerdem verspricht, ein Meilenstein für die Spiele-Entwicklung zu werden, verrät Ihnen unser Extrakasten zum Thema „Storyteller-Modus".

Vorher jedoch zur Story, einer Mixtur aus *Highlander* und *Dracula*: Vorurteile sind bekanntermaßen menschlich. Wenn man plötzlich allerdings zur Zielscheibe der eigenen wird, ist das wie ein herber Schlag in die Magengrube. Christof, der mittelalterliche Hauptdarsteller, macht diese Erfahrung, nach-



Foto: Cinetext

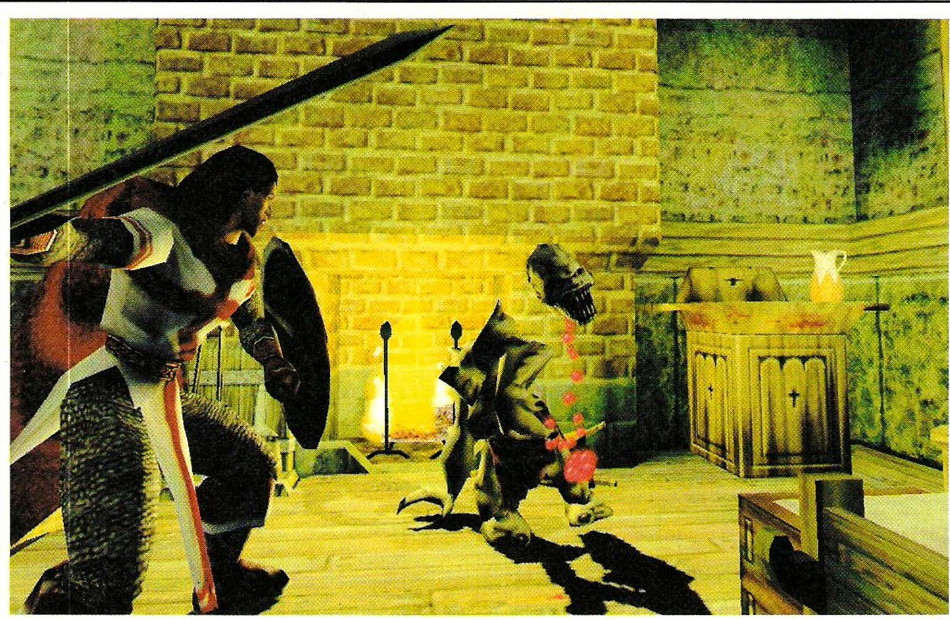
dem eine ganze Gruppe zweibeiniger Blutsauger von ihm gekostet hat. Zunächst verläuft der Wandel noch unbemerkt, nur Kratzer und Zahnabdrucke lassen Schlimmes ahnen. Dann aber kommt schleichend der berühmte Durst auf, die Lust auf nackte Frauenhälse und pulsierende Venen – richtiggehend ekelhaft. Denn, wie man als Mensch stets vorgebetet bekommen hat: Vampire sind von Grund auf böse. Während Christof diese These jetzt neu zu überdenken hat, steigt er vorsichtig ab in eine fremde Nachtschwärmergesellschaft – von Ihnen dirigiert.

Gottlob muss man nicht die Papierversion des Rollenspiels durchgehechelt haben, um dort Fuß zu fassen; verschiedene Vampirmentoren nehmen einen Kapitel für Kapitel fürsorglich an die Hand und machen die Welt unterm Sternenzelt vertrauter. Darin geistern beispielsweise düstere Clans mitsamt Unterwerfungsplan für die Menschheit umher. Andererseits leben Stämme

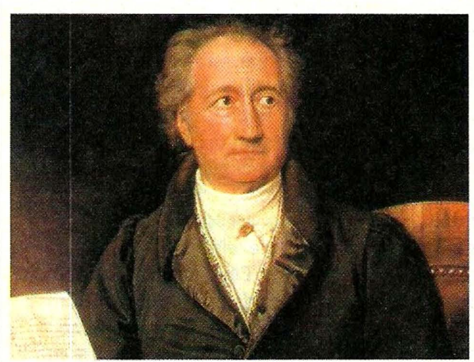
■ HERZHAFT ZUBEISSEN
Wer darauf in Vampire verzichtet, gerät beizeiten in einen gefährlichen Blutrausch.

Märchenstunde modern

Die erzählerische wie spielerische Freiheit, die durch den Storyteller-Modus in Vampire entsteht, ist bahnbrechend. Alles scheint möglich und erlaubt, eigentlich nichts mehr verboten.



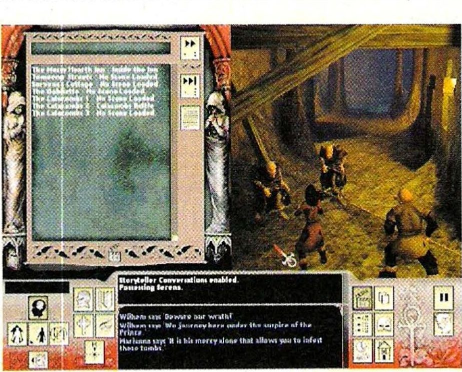
Die Sicherheit
Wer die folgende Fülle an neuen Möglichkeiten fürchtet, kann mit zwei vorgefertigten Mehrspielerstorys harmlos einsteigen - oder sich mit Freunden einfach nur zur sorgenfreien Dämonenjagd verabreden.



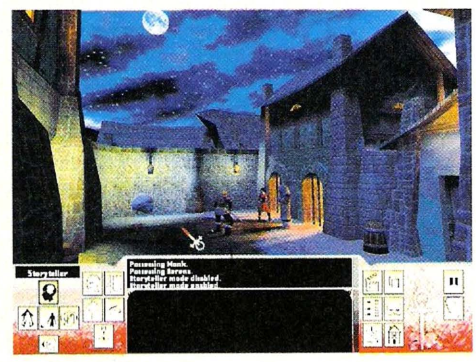
Das Geniale
Wie Goethe können Sie eigene Geschichten schreiben und umsetzen. Inklusive eigener Zwischensequenzen, Dialoge, Rätsel und Hindernisse für die Heldenschar. Im Internet können andere Ihren Roman durchleben.



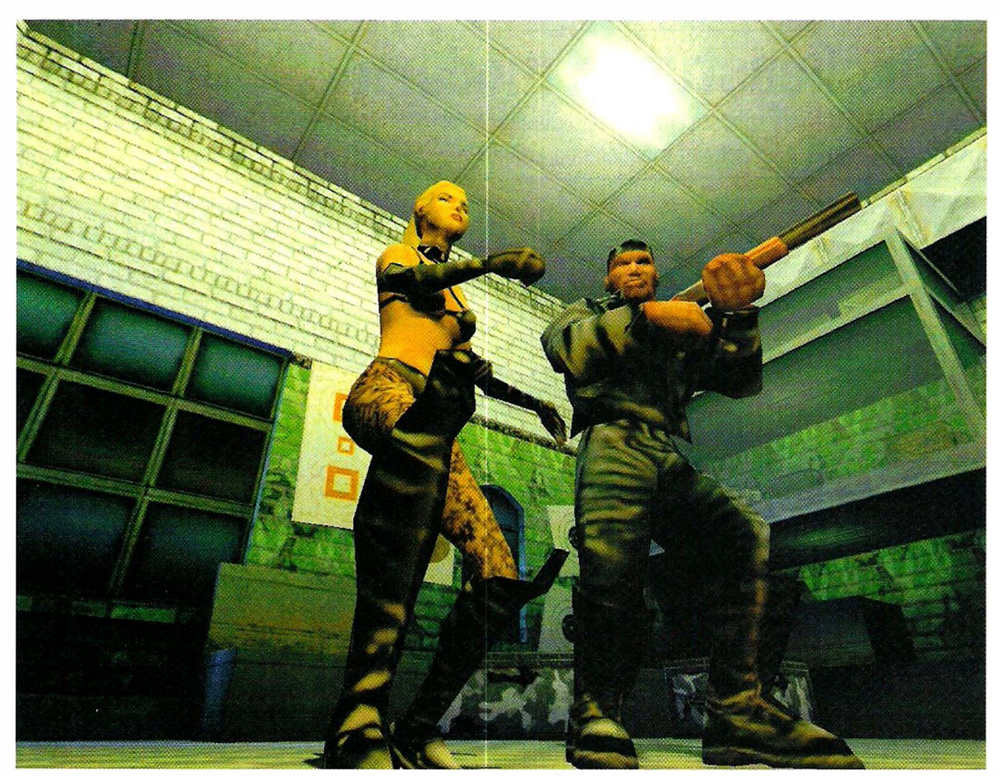
Das Grundsätzliche
Per Editor dürfen Sie für die Geschichte vorgefertigte Häuser, Straßen, Lichtquellen, Monster, Möbelstücke und andere Objekte neu arrangieren oder komplett eigene Strukturen aus dem Boden stampfen.



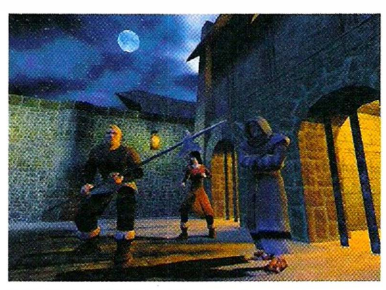
Das Weitere
Noch während des laufenden Spiels dürfen Sie alles manipulieren. Wenn gewünscht, können sogar Mittelalterfiguren zwecks Schockeffekt mit neuzeitlichen Waffen wie dem Flammenwerfer ausstaffiert werden.



Die Details
Die Kontrolle über jede beliebige Figur können Sie auf Wunsch übernehmen – sich etwa als Wirt einer Abenteurerschar anschließen. Ansonsten schweben Sie per Kamera hinter einzelnen Helden her.



WALK ON THE WILD SIDE Nach 900-jährigem Schlummer verschlägt es Christof ins heutige New York – mit all seinen charmanten Eigenheiten wie gezogenen Pumpguns, brennenden Mülltonnen und rappenden Gangstervampiren.



DAS STERNENZELT Ein paar Dosen Bier, den Rollladen runter – dann wird philosophiert.

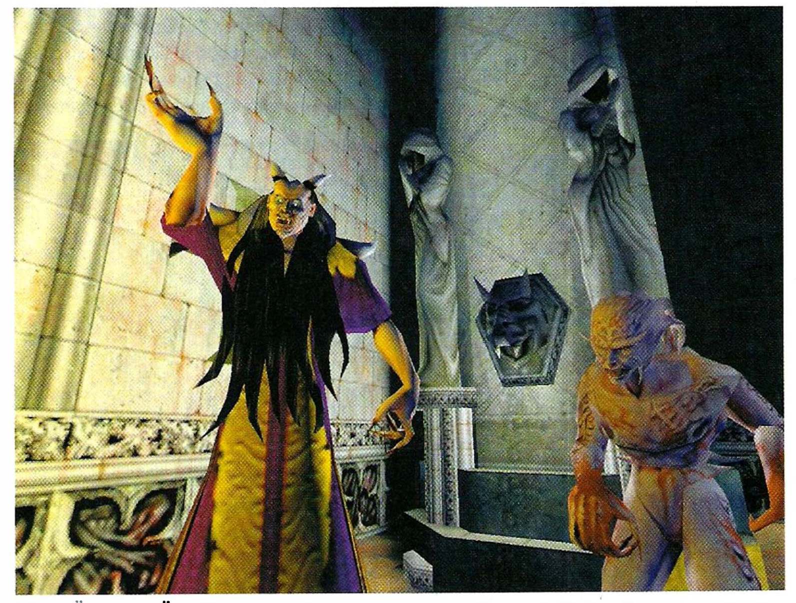
Weil die Engine mehrere Lichtquellen parallel berechnen kann, jagen teuflisch echte Schatten durch die Kulissen.

dort, die Tarnung und Versteckspiel benutzen, einfach um in Ruhe gelassen zu werden; oder hässliche Buckelkreaturen, die zurückgezogen im Wald hausen. Gemeinsam ist allen nur ihre Abhängigkeit von Blutkonserven. Verzichtet nämlich ein Vampir auf das gute Stöffchen, dreht er beizeiten durch und geht selbst engen Freunden an die Gurgel. „Tiere sind wir, um nicht Tiere zu werden" – der Slogan des Spiels blitzt in der unvorhersehbaren Story fortwährend auf und bringt Sie als Titelsauger schnell in die Bredouille: Bei Selbstgeißelung drohen grausame Kurzschlusshandlungen; bitten Sie hingegen zum pausenlosen Aderlass, verliert Cristof alle Skrupel und mutiert zum seelenlosen Blutjunkie.

In den Startkapiteln strampeln Sie deshalb kräftig, um sichere Antworten zu erhalten. Nach welchen Idealen soll sich Ihre Figur richten? Was überhaupt mit der Ewigkeit anfangen? Sinn und Ziel bekommt das zwiespältige Dasein erst, als Christofs heimliche Liebe, eine – ja, ehrlich – sexy Nonne, verschleppt wird. Um die Holde wiederzufinden, begeben Sie sich auf eine Reise durch die mittelalterlichen Städte Prag und Wien. Dann, nach einer 900-jährigen Verschnaufpause, stapfen Sie mit Schrotflinte und MG durch die Straßen der heutigen Metropolen New York und London. Zeitgleich verändern sich natürlich die Ansprechpartner. Wo einem anfänglich bucklige Schmiede begegnen, warten später Computerhacker in trendbewussten Lack- und Lederkostümen. Markiert werden die Handlungsabschnitte durch Multiple-Choice-Gespräche sowie Zwischensequenzen. Spätestens in denen wird auch offenbar, wie viel Mühe die Entwickler ins Modellieren der Mimiken investiert haben: Beinahe perfekt abgestimmt sind die Lippensynchronität und die menschlichen Bewegungen der Figuren.

Wichtig war Nihilistic, wie oben angedeutet, die leichte Handhabung ihres Programms: Ein Klick, eine Tat – Christof versteht den Inhalt Ihrer Kommandos situationsbezogen. Liegt eine Rüstung am Boden, greift er sie auf. Findet er eine männlich-markante Waffe beim Händler, steckt er sie ein und blecht dafür. Auge in Auge mit schlecht aufgelegten Nachtkreaturen holt er zum Hieb aus und sobald er einen Freund erblickt, schaltet er um in den Tratschtantenmodus. Das System funktioniert fehlerlos – andererseits bringt das Einfache mit sich, dass Sprungkombinationen und Ausweichmanöver im Action-Adventure-Stil – wie letztens in *Ultima 9* – nicht zum Repertoire zählen. Zwei Schlagvarianten existieren. Das muss reichen und das tut es. Mehr Leben kommt dafür durch 65 Vampirdisziplinen ins Getümmel, die ungefähr mit Zaubersprüchen gleichzusetzen und schrittweise erlernbar sind. Als Treib- wie Triebstoff muss Menschenblut herhalten. Nur ein paar Kostproben: Die Vampire können sich unsichtbar machen, sie können Feuerbälle schleudern, Schutzdämonen heraufbeschwören, ihre Reflexe beschleunigen oder eben tumbe Gemüter nach Lust und Laune manipulieren. Um all die Tricks schnell aus dem Ärmel schütteln zu können, dürfen Sie die Funktionstasten passend belegen.

Logischerweise bleiben die Kämpfe durchweg Ihre Hauptbeschäftigung in *Vampire* – ab und an müssen nebenher kleinere Rätseln gelöst oder Fallen aus-



FINGERÜBUNGEN Über Knochenmodelle lässt die Engine Texturen fließen. Enorm lebensechte Bewegungen sind der Lohn. Der große Spezi links etwa wackelt unruhig mit den Greifern.

■ SCHAU MIR IN DIE AUGEN! Fühlen Sie die Leidenschaft, das Begehren, den – ähm – Heißhunger? Ungleich gruseliger wirkt das Ganze noch in Bewegung.

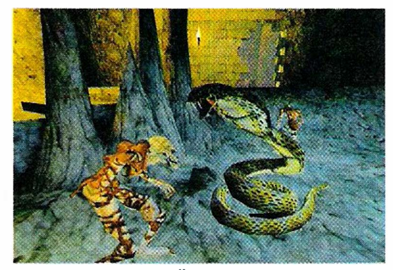


getrickst werden. Und obwohl die Pfade der Party zeitweise LKW-große Raufbolde kreuzen, wird's nie chaotisch. Ein Plus, das wiederum der Steuerung anzurechnen ist, weil sie das Orientieren gleich mit vereinfacht: Die dritte Person ist als Perspektive grundsätzlich eingestellt, allerdings frei um den aktiven Charakter rotierbar. Damit die Kamera Kreise zieht, müssen Sie per Mauszeiger lediglich sachte den Bildrand berühren. Klicken Sie auf einen Bodenpunkt, trollt sich Ihr Schattenbild kommentarlos dorthin. So einfach geht das. Wenn nützlich, dürfen Sie noch via ALT-Taste in die Ich-Sicht schalten, etwa um krakelige Hinweise an der Wand én detail zu studieren.



DIABOLISCH In engen Kellergewölben müssen Vampire ähnlich viel hacken und schlagen wie Teufelsaustreiber im Blizzard-Titel.

Einen einzigen Kompromiss geht das Spiel grafisch ein: Die Sichtweite ist nicht überwältigend. Zwar kommt die Nachtwelt insgesamt auf eine beachtliche Größe – nur wird sie erst scheibchenweise in den Speicher geladen. Ansonsten demonstriert Nihilistic den Ruckelspezialisten bei Origin, dass Schönheiten nicht stottern müssen, solange sie sauber programmiert sind. Und sogar vom Filmhandwerk scheinen die Amerikaner etwas zu verstehen: Durch geschickte Lichtspiele entstehen in ihrem Vampirreich massenhaft abgrundtief schaurige Orte. Was ist ein schwarzer Raum schon gegen eine Kammer, in der zackige Schattenrisse über die Wände huschen? Eben. Obendrein werden grandiose Vampiranimationen geboten – wie Christofs Mundabwischen nach dem Anzapfen einer knusprigen Bürgerin.



SCHLANGENBESCHWÖRUNG Nicht mal Fakire würden in dieser Situation Ruhe bewahren.

Fast erotisch macht er das. Genauso lebensecht wirken die Städte mit ihren detaillierten Texturen: Enge und verwinkelte Gassenlabyrinthe prägen Prag, Parallelstraßen vorbei an imposanten Wolkenkratzern durchziehen New York. Pferde scharren im Mittelalterlichen, in den modernen Geschäften herrscht sicht- und hörbar reges Treiben. Und über beiden Zeitaltern schiebt sich der Mond durch ein fantastisch leuchtendes Sternenmeer. Die Inszenierung übertrifft manchen Kinofilm.

Zuletzt unter uns: Christof wird teils tagaktiv. Wie die ozonlochgeplagten Australier muss er dabei von Schatten zu Schatten hüpfen – eine von vielen Überraschungen im Spielverlauf.

Daniel Ch. Kreiss

Antike Völker, moderne Technik

Age of Empires mal in 3D: In Praetorians führen Sie Römer, Gallier und Ägypter in nervenaufreibende Schlachten.

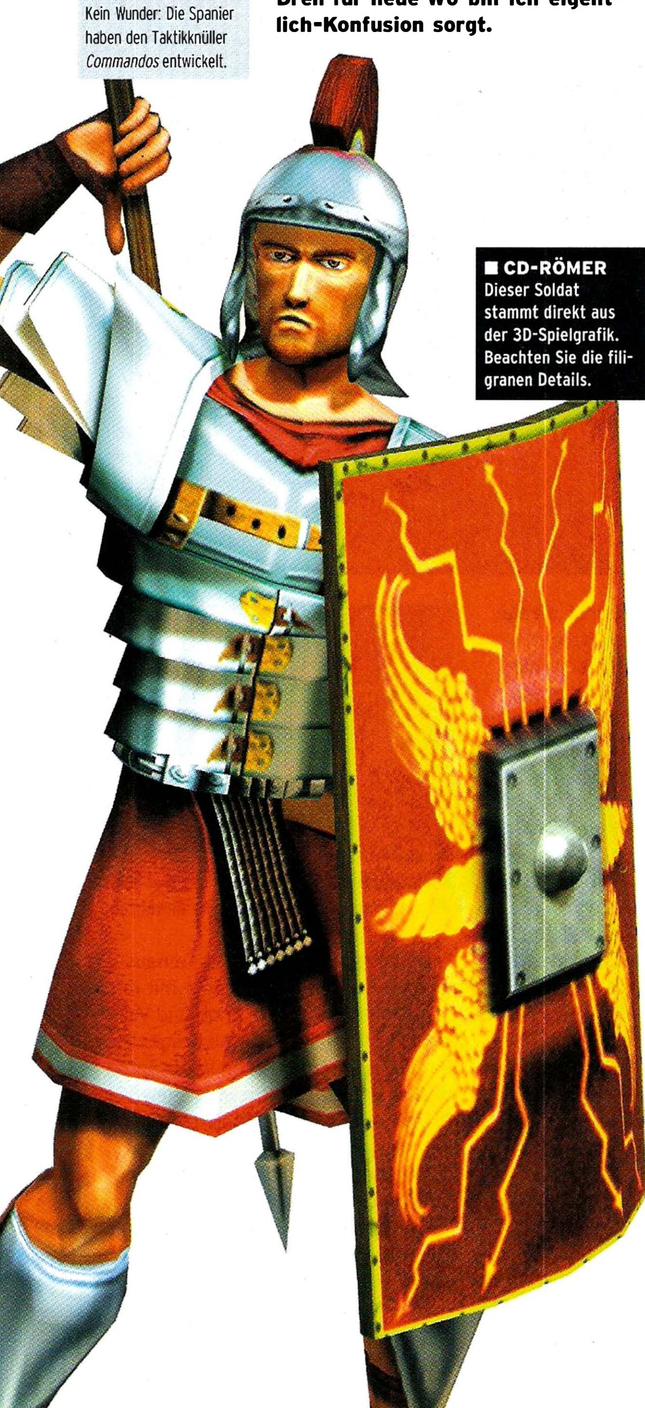
■ ENTWICKLER **Pyro Studios** ■ VERTRIEB **Eidos** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **1. Quartal 2001** ■ SONSTIGES **Spektakuläre 3D-Perspektiven**

QUICKIE

Was sind bitteschön „Praetorians"?
Die Leibwache römischer Kaiser und Feldherren bestand aus Prätorianern, in English: Praetorians.

Pyro Studios ... kenn' ich irgendwoher ...
Kein Wunder: Die Spanier haben den Taktikknüller *Commandos* entwickelt.

Mit *Praetorians* scheinen die Pyro Studios (*Commandos*) genau das richtig zu machen, wobei alle anderen 3D-Strategiespiele versagt haben: Zumindest müssen Sie sich nicht die Hälfte der Spielzeit mit dem Umherschwenken einer Kamera herumschlagen, die mit jedem Dreh für neue Wo-bin-ich-eigentlich-Konfusion sorgt.

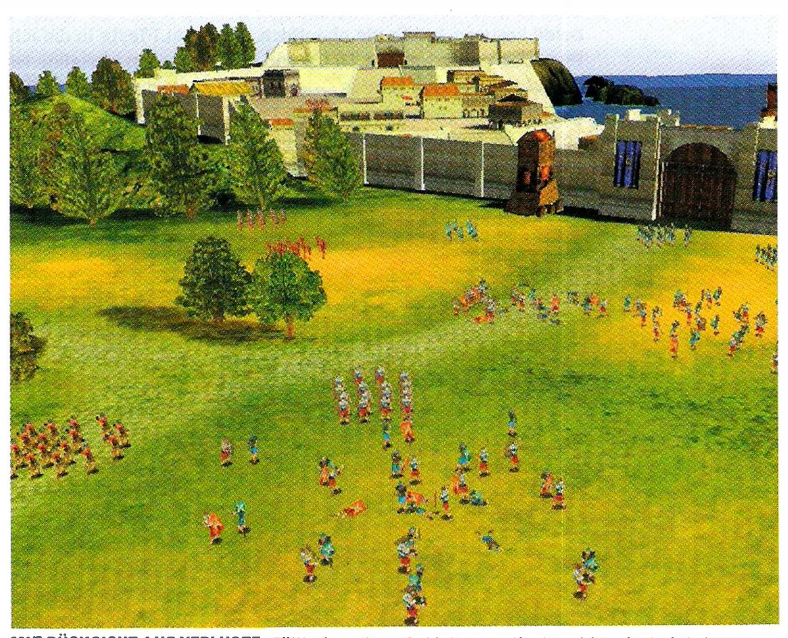


■ **CD-RÖMER** Dieser Soldat stammt direkt aus der 3D-Spielgrafik. Beachten Sie die filigranen Details.

Ungläubiges Staunen seitens des Publikums veranlasst *Commandos*-Schöpfer Javier Perez während seiner Vorführung zu einer fast entschuldigenden Erklärung: „Wir haben allein mit der Entwicklung der Technologie über 14 Monate zugebracht." Sprach's und ließ die Kamera aus 1.000 Metern „Flughöhe" ruckelfrei Richtung Erde sausen. Sah man vorher noch eine prächtige Toskana-Landschaft samt eines römischen Kastells, so erkennt man allmählich erste Truppen, die mit Angriffstürmen anrücken. Noch ein bisschen näher ran und die Soldaten bekommen Gesichter und auf ihren Schilden sind Wappen erkennbar. Wenn die Bogenschützen ihre Bögen spannen und die Pfeile durch die Luft zischen, wenn die schweren Felsbrocken der Katapulte durch die dicken Mauern krachen, wenn riesige Schiffe mit Verstärkungstruppen anlanden – dann verschwimmen die Grenzen zwischen Monumentalfilm und Strategiespiel.

Aus den drei Völkern – Römer, Gallier, Ägypter – ergeben sich drei Kampagnen, angesiedelt in den jeweiligen Regionen. Die insgesamt 16 Missionen spielen sich ausschließlich auf festem Untergrund ab; Seeschlachten sind nicht vorgesehen. Sie kämpfen auf italienischem Territorium genauso wie auf afrikanischem Sand, etwa wenn es gilt, Festungen zu erobern und eigene zu verteidigen – oder auch mal einen Zenturio durch gefährliches Gebiet zu begleiten. An Stelle einzelner Soldaten kontrollieren Sie stets komplette Truppen, die mit gerade zwei Mausklicks ausgewählt und zum Ziel geschickt werden. Das ist so einfach, dass jeder *Command & Conquer*-Routinier intuitiv das „Richtige" tun würde. Anders als in *StarCraft* oder *Command & Conquer 3* müssen Sie die Karte nicht erkunden und dadurch nach und nach freilegen. Sie sind stets über alle Truppenbewegungen informiert und können so Ihre taktischen Entscheidungen treffen. Eine Ausnahme bilden Nachtmissionen, in denen die Sichtweite entsprechend eingeschränkt ist.

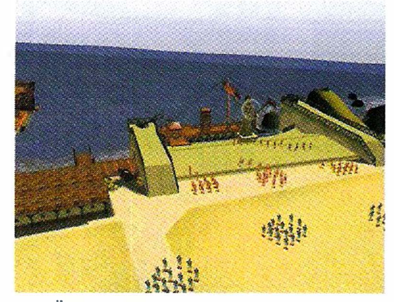
Auch wenn in einigen Szenarien zusätzliche Truppenteile per Schiff „nachgeliefert" werden: In fast jeder Mission müssen Sie mit den vorhanden Bataillonen zurechtkommen, weil Sie – anders als in *Age of Empires* – nicht mal eben ein paar Einheiten „nachproduzieren" können. Erfahrung, Moral, Anführer, die Bodenbeschaffenheit – all diese Aspekte, die den meisten Rundenstrategietiteln Tiefe verleihen, werden hier zu Gunsten der Spielbarkeit und eines temporeichen Ablaufs geopfert. So feuern beispielsweise die Bogenschützen selbstständig weiter, wenn sie auf den Zinnen einer Burgmauer



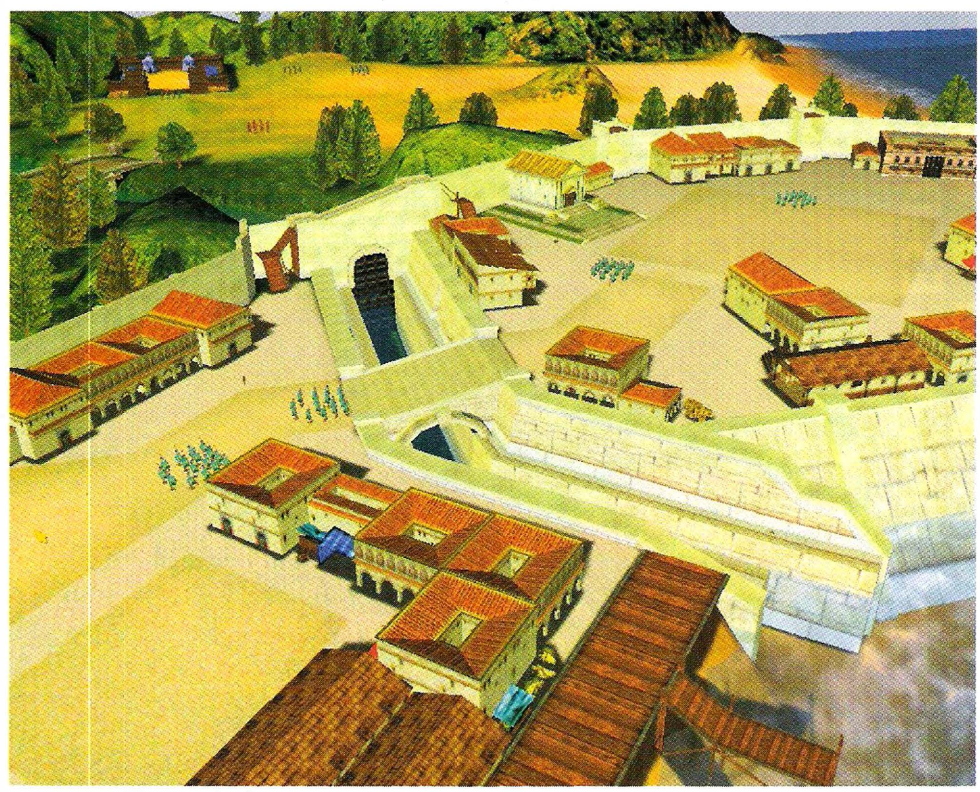
MIT RÜCKSICHT AUF VERLUSTE Fällt einer Ihrer Soldaten, sortiert und formiert sich das verbleibende Bataillon von Grund auf neu – und zwar ohne einen Eingriff des Spielers.



AUS ANDEREM HOLZ Gallische Holzforts sind wesentlich stabiler, als sie aussehen.



GEGLÜCKTE LANDUNG Gleich zu Beginn der Mission kommt es zum ersten Schlagabtausch.



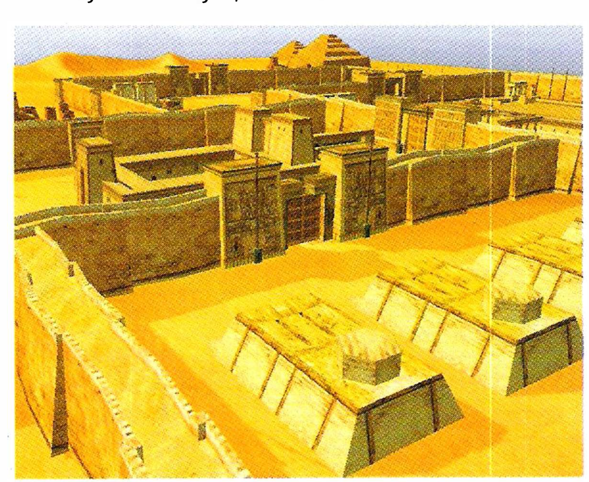
WIR MACHEN DEN WEG FREI Über Brücken, Balustraden, Tore und Mauern bahnen sich Ihre Truppen einen Weg durch das römische Kastell, das auf einer Landzunge gelegen ist und über eine eigene Bootsanlegestelle verfügt (vorne).

postiert wurden. Auch die Entscheidung, welche Formation (Quadrat, Linie, Keil etc.) in welcher Situation am sinnvollsten ist, wird dem Spieler abgenommen. Wenn Sie verschiedene Truppenarten – Schwertkämpfer, Lanzenträger etc. – miteinander „mischen", dann wird die optimale Aufstellung ermittelt. Beispiel: Sie mixen schwach gepanzerte und im Nahkampf unterlegene Bogenschützen mit schwerer Infanterie; sofort wandern die Schützen ins Innere des Pulks, während die „schweren Jungs" sich um die Kameraden tummeln und sie vor Angriffen effektiv schützen. Die Einheiten unterscheiden sich massiv voneinander, die Vor- und Nachteile wollen also sorgfältig abgewogen werden. Jeder eingesteckte Treffer zehrt an der Lebensenergie – um den Willkommens-Pfeilhagel abzufangen, sollte man also stark gepanzerte Soldaten an vorderster Front postieren.

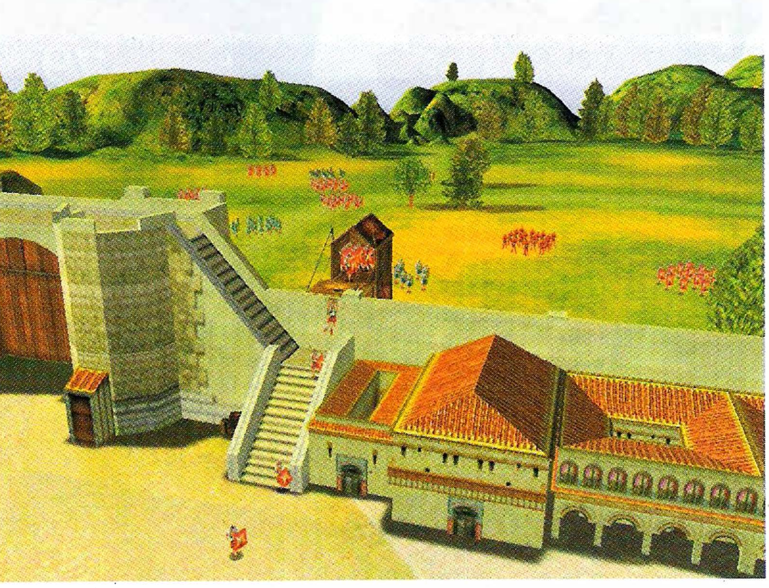
Aus Fehlern anderer gelernt: Praetorians sieht brillant aus, ist kinderleicht zu bedienen und läuft in 1A-Qualität auf gängigen PCs.

Die Orientierungslosigkeit, die üblicherweise bei der Steuerung von 3D-Strategiespielen entsteht, gibt es im Fall von *Praetorians* schlichtweg nicht: Zum einen ist jede Karte so typisch angelegt, dass man sich problemlos nach Wäldern, Küsten oder Festungen richten kann. Zum anderen wird durch die isometrische Darstellung nichts verdeckt, so dass Sie sich das Rotieren der Ansicht zur Not auch komplett sparen können. Zwischenruf aus dem Publikum: „Auf welchem Rechner läuft das denn?" – „Pentium III 500 mit Riva-TNT-2-Karte" Problematisch? Nein, denn wenn das Spiel Anfang nächsten Jahres rauskommt, werden solche Geräte längst als etablierter Standard gelten. Selbst epische Schlachten mit Hunderten von Teilnehmern sollen dann ruckelfrei dargestellt werden können.

Petra Maueröder



AUF SAND GEBAUT Jeder Pharao wäre stolz auf so einen prächtigen Tempel. Auf den Mauern verschanzen sich häufig Bogenschützen.



HAUSHOCH ÜBERLEGEN Warum mühselig das Tor einrennen, wenn man sich auch bequem via Angriffsturm Zugang verschaffen kann? Im Hintergrund rückt bereits Verstärkung an.

Das Testsystem im Überblick

Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

Objektive, kritische Kaufberatung - das dürfen Sie von PC Games erwarten. Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir anlegen.

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt auf den Ladentisch. Anstatt auf glitzernde Verpackungen, hochglanzpolierte Bildschirmfotos oder markige Werbesprüche hereinzufallen, vertrauen PC-Games-Leser auf das fundierte Urteil des eingespielten Teams von Europas meistgekauftem und meistgelesenem PC-Spiele-Magazin. Während Sie in Meinungskästen die persönliche Einschätzung des jeweiligen Testers nachlesen können, entscheidet über die Spielspaß-Wertung die gesamte Redaktion in oftmals hitzigen Konferenzen. Der klare Vorteil: Persönliche Abneigungen und Vorlieben eines Einzelnen beeinflussen nicht die PC-Games-Wertung.

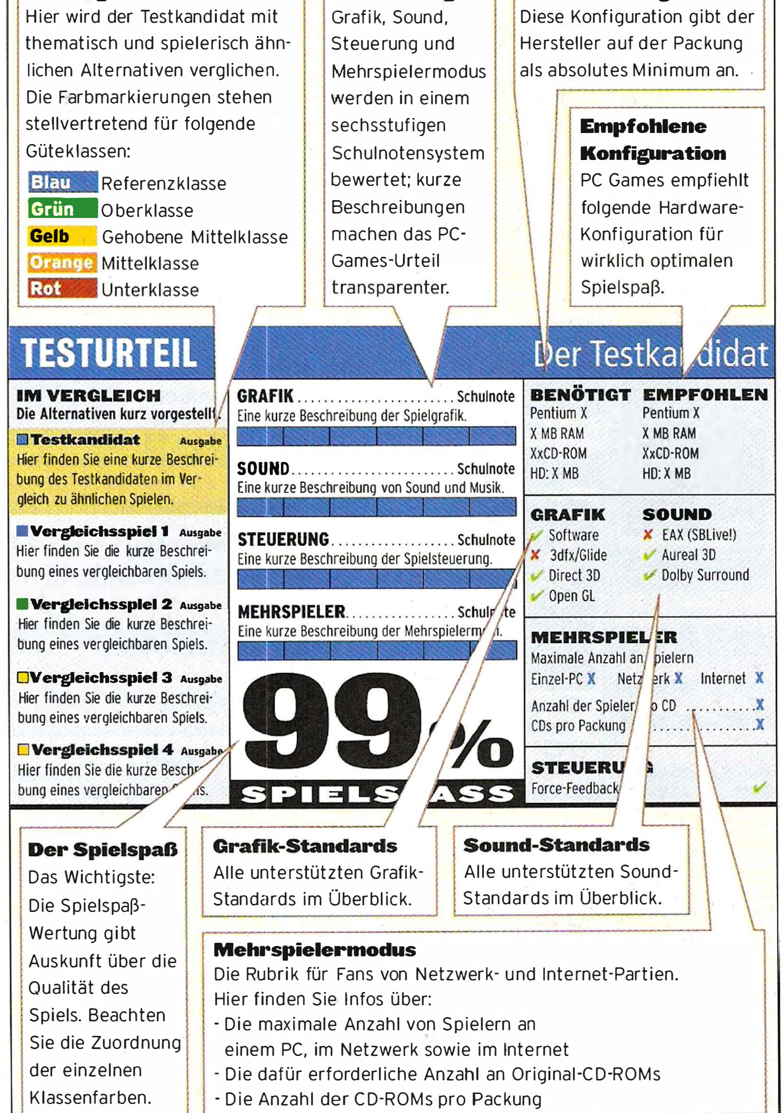
Langzeitmotivation, Grafik, Sound, Einsteigerfreundlichkeit, Spieltiefe - all das fließt in die Wertung ein. Folgende Faktoren beeinflussen die Wertung hingegen nicht:

- Der Verkaufspreis
- Die Hardware-Voraussetzungen

Aber: Spiele, die selbst auf PCs mit bestmöglicher Ausstattung nicht zufriedenstellend laufen, werden abgewertet. Ein flüssiger Spielablauf sollte also zumindest auf einem High-End-System gewährleistet sein.

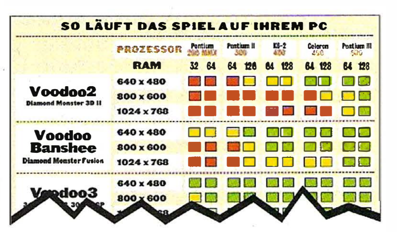
AWARD PC Games

Außergewöhnlich guten und/oder innovativen Spielen, bei denen Sie unabhängig von Ihren Genre-Vorlieben zugreifen können, verleihen wir den seltenen und daher begehrten PC-Games-Award.



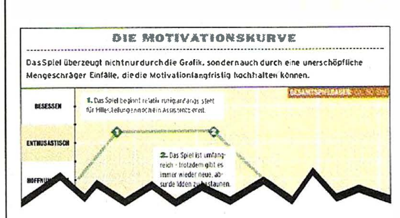


PC-Games-Techniker Marcus Esposito erläutert in dieser Abteilung, wie Sie mehr Geschwindigkeit aus dem besprochenen Spiel herauskitzeln.



Ein Ampelsystem verrät Ihnen auf den ersten Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

Karten	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✓	✓	✓
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✓	✓	✓
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Voodoo3 2000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3500	Voodoo3	✓	✓	✓
ATI Rage Fury	Rage128	✓	✓	✗
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✓	✓	✗
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✓	✓	✗
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✓	✓	✗
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✓	✓	✗
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✓	✓	✗
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✓	✓	✗



Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der Motivationskurve können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteigerfreundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.



■ ICH GLAUB', MICH STREIFT EIN BUS
Auch als Verkehrsgigant hat man es nicht leicht, gutes Personal zu finden ...

Gerade noch die Kurve gekriegt

Gigantische Städte mit gigantischen Verkehrsproblemen – das verlangt nach wahren „Verkehrsgiganten". Sind Sie einer?

FAKTEN
■ ENTWICKLER **JoWood** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK
- 1 Kampagne
- 2 Spielmodi
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 5 Fahrzeugtypen
- 15 Missionen
- 26 Fahrzeuge
- 30 Endlos-Einzelszenarien
- 750 Gebäudetypen
- 6.292 Grafikdateien (ohne Videos)
- Bis zu 40.000 Bürger pro Stadt

„Was ist spannend an der Simulation des öffentlichen Verkehrs in Städten?" – gleich der erste Satz des Handbuch-Vorworts greift jene ketzerische Frage auf, die sich wohl jeder stellt, dem der *Verkehrsgigant* in Anzeigen und Vorschauberichten aufgefallen ist. Und jetzt stehen Sie da im Laden, halten die Packung in Händen und werden von Selbstzweifeln förmlich zerrissen: Soll ich? Soll ich nicht? Soll ich? Schon mal vorab: Die Macher von Erfolgstiteln wie *Der Industrie-Gigant* oder Die Völker haben erneut bewiesen, dass Aufbauspiele ihre große Stärke sind.

Eine schier endlose Blechlawine quält sich tagtäglich aus den Vororten in die City unserer 30.000-Einwohner-Metropole. Als ob die Nadelöhr-Brücken über den Fluss, die verwinkelten Gässchen und die verstopften Kreuzungen der Hauptverkehrsstraßen noch nicht reichen würden, hat kürzlich auch noch ein neues Einkaufszentrum samt Multiplex-Kino eröffnet, was die Situation kaum entschärfen dürfte. Klare Sache: Ein funktionierendes Bus- und Bahnsystem muss her. Jetzt sind Sie als Unternehmer oder Verkehrsbeauftragter gefragt – sorgen Sie dafür, dass die Stadt wieder lebenswert wird und die Bewohner gerne bereit sind, das Auto in der Garage zu lassen. Bei der Gelegenheit können Sie den Kollegen bei den bundesdeutschen Verkehrsverbünden auch mal vorführen, wie man trotz modernster Fahrzeuge und freundlichem Personal unterm Strich immer noch bombig verdient.

Auch wenn man es auf den ersten Blick vermuten könnte: Der *Verkehrsgigant* ist kein *SimCity 3000*. Während Sie im letztgenannten Spiel eine Stadt von Grund auf am Reißbrett entwerfen, existiert sie hier bereits. Beim *Verkehrsgiganten* geht es wirklich einzig und allein um den öffentlichen Personennahverkehr. Sie beobachten die Verkehrsströme und finden heraus, welche Gebäude am häufigsten angesteuert werden. Darauf basierend richten Sie dann Bus-, Straßen- und S-Bahnlinien ein, bauen Haltestellen, kaufen Straßenbahnen und Busse und weisen sie den Strecken zu. Im Idealfall führt dies zu spürbar entlasteten Straßen, gut frequentierten Routen und einem stetig anwachsenden Kontostand.

Bis zu 40.000 Bürger wohnen in jeder Metropole, die sich zu Fuß, per Auto oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln durch die Straßen bewegen und natürlich nur zu einem Teil dargestellt werden können. Simuliert und berechnet wird aber jeder einzelne. Um Ihnen einen groben Eindruck zu vermitteln: In einer mittleren Stadt mit 20.000 Einwohnern sind mindestens 200 Passanten und über 1.000 Autos gleichzeitig unterwegs – nicht willkürlich kreuz und quer durcheinander, sondern sehr gezielt von der Wohnung zur Arbeit oder in die Schule und wieder nach Hause. Damit die Stadt richtig funktioniert, werkelt im Hintergrund eine ausgesprochen komplexe Simulation, die es je nach Einstellung

Foto: Cinetext

mehr oder weniger genau nimmt. Doch selbst das so genannte „Realmodell" vereinfacht die Rahmenbedingungen zu Gunsten des Spielspaßes, damit der *Verkehrsgigant* auch für Normalspieler durchschaubar bleibt. Die Situation in den Städten bleibt immer gleich – keine Geburten, keine Todesfälle, keine Um- und Wegzüge. Ein Schüler bleibt also zeitlebends ein Schüler, so tragisch das auch für den Betroffenen sein mag. Jedes Gebäude innerhalb der Stadt gehört einer von fünf Kategorien an: Wohnen, Arbeiten (Fabriken, Büros etc.), Einkaufen, Lernen oder Freizeit (hierzu gehören Stadien, Theater, Museen, aber auch Kirchen). Wenn Sie nun einzelne Schulen, Kathedralen, Kinos oder Bürokomplexe anklicken, werden alle Wohnhäuser rot gekennzeichnet, deren Bewohner diese „Zielgebäude" ansteuern. Das funktioniert auch umgekehrt: Wohnhaus anklicken, schon werden die dazugehörigen Schulen und Arbeitsplätze markiert. Dadurch bekommen Sie einen ganz guten Überblick, wer wo arbeitet oder sich erholt. Im Idealfall stammen beispielsweise die Besucher eines Kaufhauses aus ein und demselben Viertel; vor allem bei Schulen oder Stadien verteilen sie sich über die gesamte Stadt. Wer da einen möglichst großen Teil der Meute einsammeln und zum Ziel bringen will, kommt mit einer einzigen Verkehrsverbindung keinesfalls zu Rande.

Damit die Bürger von Ihrem Transportangebot Gebrauch machen, sind eine Reihe von Voraussetzungen zu erfüllen: Zunächst mal muss die Linie bekannt sein, was sich mit Werbung oder etwas Geduld bewerkstelligen lässt. Eine Haltestelle mit Wartehäuschen sollte sich in Laufnähe befinden, das Ziel muss sich in akzeptabler Geschwindigkeit erreichen lassen (also bloß keine zu komplizierten Umwege), man sollte tunlichst nicht öfter als drei Mal umsteigen müssen, die Wartezeit hat sich in Grenzen zu halten und natürlich schadet es nichts, wenn es sich um gepflegte Fahrzeuge samt freundlicher Fahrer handelt. Regelmäßige Wartungsarbeiten und anständige Bezahlung wirken hier wahre Wunder. Da die Fahrzeuge jedoch Jahr für Jahr nur minimal altern, ist der Aspekt des Reparierens nebensächlich – noch dazu, wo man dies automatisieren kann.

Auf der *Verkehrsgigant*-CD-ROM befinden sich 45 Städte samt ihrer zu lösenden Probleme, verteilt auf 15 Kampagnen-Missionen und 30 Einzelkarten. Wie schnell Sie die letzte Kampagnen-Karte anspielen können, hängt von Ihren Erfolgen ab: Je mehr Vorgaben Sie erfüllen, umso mehr Karten werden freigeschaltet (maximal drei). Keine Stadt gleicht dabei der anderen: Manche Regionen sind durch ausgedehnte Flüsse und Grünflächen geprägt, andere bestehen größtenteils aus hässlichen Hochhaus-Siedlungen – was wiederum den Verkehrsplaner freut, weil er sehr viele Kunden auf einen Schlag abholen kann. Der Albtraum jedes Profitgeiers sind ausgedehnte Vororte mit Einfamilienhäusern, wo der Bus alle paar Meter halten muss – kein Wunder, dass sich die Fahrten ewig hinziehen. Manche Stadtviertel werden erst nach und nach freigeschaltet, so dass Sie sich beispielsweise erst in einem stark eingeschränkten Raum bewähren müssen.

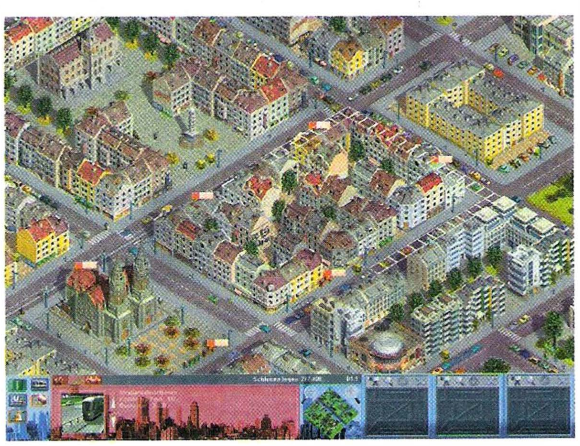
Schüler bleiben ihr Leben lang Schüler – so tragisch das auch für den Einzelnen sein mag.



LINIENTREU Nicht weniger als 14 Bus-, S- und Straßenbahn-Linien durchziehen dieses Städtchen. Die überwiegend grün hinterlegten „Smileys" verraten uns, dass die Fahrgäste mit unserem Service zufrieden sind.



DIE NEUE S-BAHN-KLASSE S-Bahn-Haltestellen haben einen größeren Einzugsbereich und bedienen deshalb die umliegenden Bushaltestellen gleich mit.



DAS IST JA EINFACH! Die Simulation „erahnt", wo Sie die Linie verlegen wollen, und macht meist passende Vorschläge.

Wie kann ich herausfinden, welche Ziele häufig angesteuert werden?
Durch Ausblenden bestimmter Gebäudetypen (Arbeiten, Einkaufen, Erholen etc.) finden Sie blitzschnell Zielgebäude wie Kaufhäuser, Stadien oder Schulen.



Woher stammen beispielsweise die Besucher dieses Einkaufszentrums?
Einfach anklicken, schon werden die entsprechenden Wohnhäuser rot gekennzeichnet.

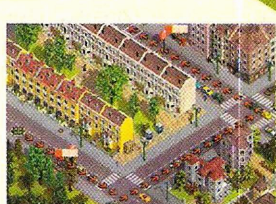




Woher weiß ich, wo sich eine Linie lohnt?
Überall dort, wo sich viele Bewohner tummeln.

Beispiele (siehe Stadtplan):
Arbeitsplatz (A)
Freizeit (F)
Kaufhaus (K)
Schule (S)

Wie richte ich eine Linie ein?
Startpunkt wählen und Mausklick für Mausklick die Etappen der Linie abklappern, bis man wieder am Ausgangspunkt angelangt ist.





In welchem Abstand sollten die Wartehäuschen errichtet werden?
Der Einzugsbereich der Station wird vor dem endgültigen Platzieren eingeblendet. Meist erreichen Sie auf diese Weise Häuser beiderseits der angrenzenden Straße.

Hm, schlichter Laternenpfahl oder beheiztes Luxushäuschen?
Je komfortabler der Unterschlupf, desto größer der Zuspruch und desto längere Wartezeiten nehmen die Passagiere in Kauf.





Muss ich jede Haltestelle einzeln einklicken?
Nein. Alle vorhandenen Wartehäuschen entlang der Linie werden automatisch eingefügt. Sie können aber auch erst die Route anlegen und anschließend die Wartehäuschen verteilen. Jede Linie kann beliebig viele Stationen enthalten; auch die Länge ist frei wählbar.

Wo können Haltestellen gebaut werden?
Nur auf Gehsteigen.

Und wenn ich eine Haltestelle vergessen habe?
Haltestellen können auch nachträglich bequem eingefügt werden.

Woher weiß ich denn, wie gut die Linie funktioniert?
Indem Sie einzelne Häuser anklicken, erfahren Sie, wie viele Personen die Linien nutzen und ob es Beschwerden gibt (zu lange Wege, zu hohe Preise, unfreundliche Schaffner etc.).

Was bedeuten eigentlich diese kryptischen Symbole über Fahrzeugen und Haltestellen?

Fahrzeuge:
Nummer der Linie, Füllgrad an Fahrgästen

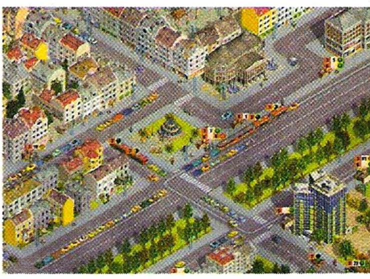
Haltestelle:
Nummer der Linie, Zahl der wartenden Fahrgäste, Stimmung der Fahrgäste

Wechseln die Passagiere unterwegs die Linie?
Ja! Wenn mehrere Bus- oder Straßenbahnlinien die gleiche Haltestelle nutzen, können die Benutzer prima umsteigen- allerdings sind sie nicht gewillt, auf ihrem Weg zum Ziel mehr als drei Mal die Linie zu wechseln.

Linie ist fertig, aber es fahren keine Busse!!!
Für eine Buslinie braucht man – richtig! – Busse. Die gibt es in verschiedenen Größen, Ausführungen und Preislagen. Wir kaufen drei Exemplare vom Typ „MAM GLX 2" und weisen sie der Linie zu. Sofort setzen sich die Fahrzeuge in Bewegung und klappern die Route ab.



MICROSOFTS OFFICE Über 300 Menschen arbeiten im grün markierten Büroturm. Die rötlich eingefärbten Gebäude signalisieren die Wohnungen der Arbeitnehmer. Eine Haltestelle am Hochhaus würde auch das Stadion mit bedienen.



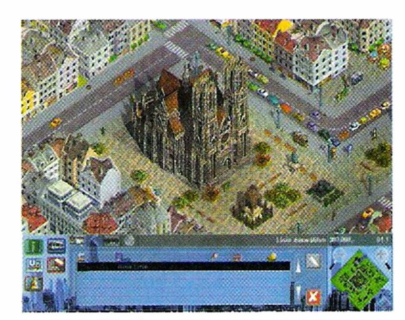
RECHTS VOR LINKS Busse und Bahnen bleiben vor Staus nicht verschont.

Bereits beim bloßen Überfliegen der Städte versteht man schnell, warum in jeder einzelnen Karte mehr als 20 Mann-Tage Arbeit stecken: Bis hin zu Telefonhäuschen, Lampen, Parkbänken, Brunnen, Plätzen und Bäumen wurde jedes Objekt von Hand gesetzt, was den Ortschaften einen individuellen Look verpasst. Zusätzlich zu den umhertuckernden Autos, LKWs und Bussen und den geschäftigen Passanten sind auch einzelne Anlagen animiert – wie etwa die Wellen im Becken des Freibades. Drei Zoomstufen und drei Auflösungen sorgen für Übersicht. Weil die Karte leider nicht gedreht werden kann, bleiben Ihnen Einblicke in manche Straßenzüge verwehrt. Will man ein Wartehäuschen bauen, tut man gut daran, verdeckende Gebäude einfach auszublenden. Ebenfalls extrem nützlich: die Zeitrafferfunktion. Per Plus- und Minustaste verlangsamen Sie die Spielgeschwindigkeit stufenlos – damit lassen sich auch die Anlaufzeiten einer Linie bequem überbrücken. Mit bis zu drei Kamerafenstern behalten Sie obendrein einzelne Busse oder Haltestellen stets im Blickfeld.



Bis zu drei Computergegner schnappen Ihnen mit Kampfpreisen und Komfortbussen die zahlungskräftige Kundschaft weg.

Eine möglichst große Flächendeckung, ein Firmenwert von zehn Millionen, 40% aller Schüler befördern, 20% der Hausfrauen zum Shopping transportieren – das sind einige der Spielziele, auf die es ankommt und die Sie innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens (Beispiel: zehn Jahre) erreichen sollen. Ausschließlich in den Einzelszenarien sind zusätzlich bis zu drei Computergegner damit beschäftigt, Ihnen mit konkurrierenden Fuhrunternehmen das Leben etwas schwerer zu machen. Einen Verdrängungswettbewerb müssen Sie nicht befürchten – in hektische Klickerei artet das Spiel nie aus. Gerade auf den Hauptstrecken sind genügend Fahrgäste für alle da; zudem steigen die Passagiere munter zwischen den Linien verschiedener Betreiber um. Lediglich in schwierigeren Missionen, bei denen es um jeden einzelnen zahlenden Kunden geht, muss man schon mal an der Preis-



SCROLL-WAHNSINN Die 800x600-Auflösung zeigt einen viel zu kleinen Kartenausschnitt.



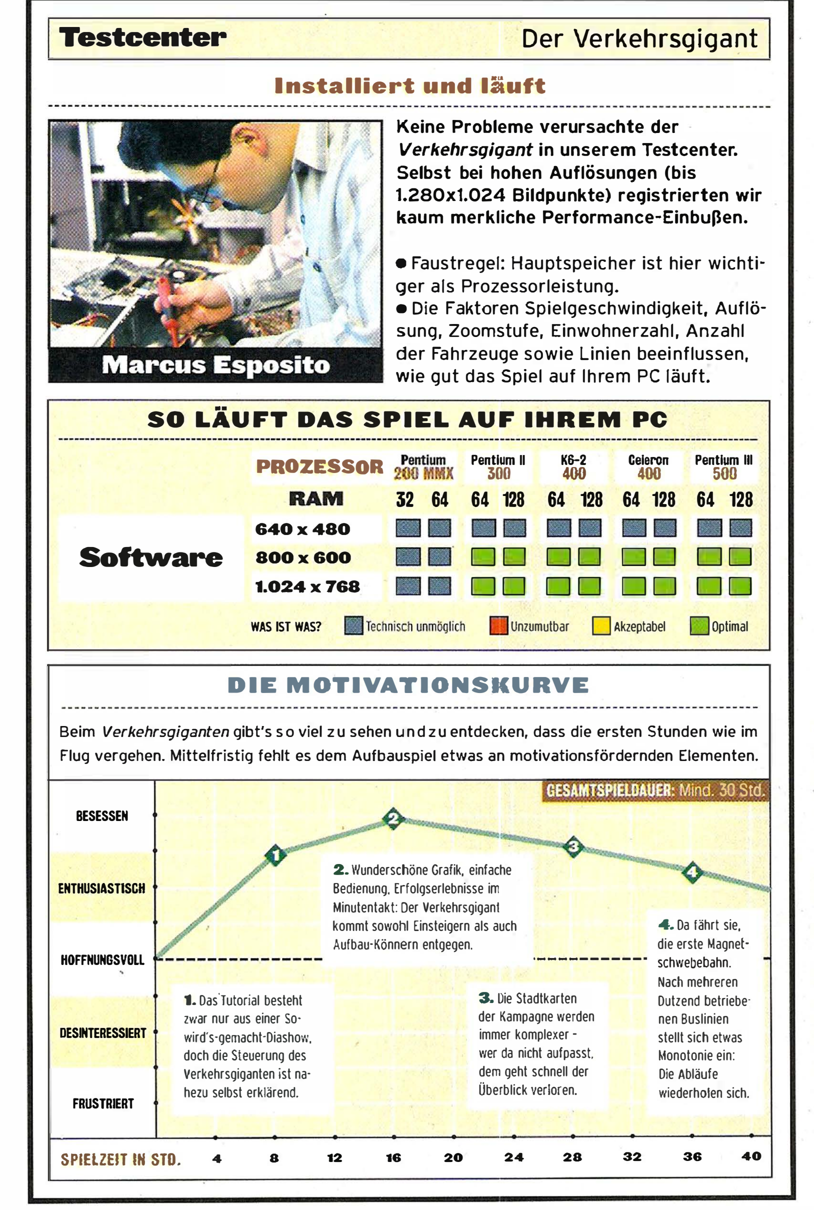
HOCH HINAUS Niemand residiert in diesen Wohnsilos wirklich gerne, doch für Verkehrsunternehmer ist dies natürlich der Idealfall: Viele Menschen auf vergleichsweise wenig Raum.



MEISTERWERKE In einigen Städten wurden bekannte Sehenswürdigkeiten (hier der Kölner Dom) untergebracht.



STARTSCHUSS Vor jeder Mission werden Sie über Ihre Aufgabe aufgeklärt. In diesem Fall sollen Sie unter anderem 30% der Bevölkerung zu den Freizeiteinrichtungen transportieren.



Testcenter Der Verkehrsgigant

Installiert und läuft

Marcus Esposito

Keine Probleme verursachte der *Verkehrsgigant* in unserem Testcenter. Selbst bei hohen Auflösungen (bis 1.280x1.024 Bildpunkte) registrierten wir kaum merkliche Performance-Einbußen.

- Faustregel: Hauptspeicher ist hier wichtiger als Prozessorleistung.
- Die Faktoren Spielgeschwindigkeit, Auflösung, Zoomstufe, Einwohnerzahl, Anzahl der Fahrzeuge sowie Linien beeinflussen, wie gut das Spiel auf Ihrem PC läuft.

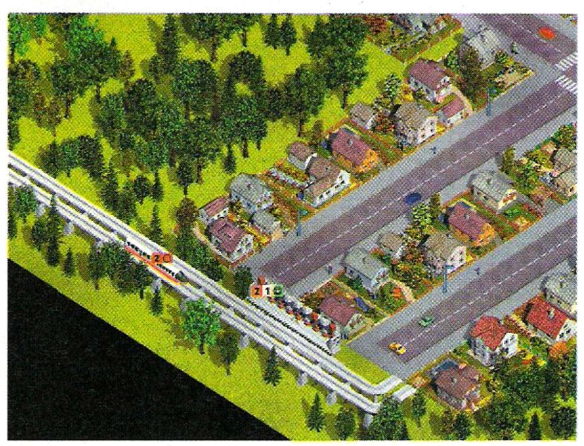
SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

Software	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Beim *Verkehrsgiganten* gibt's so viel zu sehen und zu entdecken, dass die ersten Stunden wie im Flug vergehen. Mittelfristig fehlt es dem Aufbauspiel etwas an motivationsfördernden Elementen.



SÜNDHAFT TEUER Die pfeilschnellen und komfortablen Magnetschwebebahnen rechnen sich nur auf stark frequentierten Strecken.

Bereits in einer mittleren Stadt residieren bis zu 20.000 Einwohner. Hunderte von Passanten und Autos sind gleichzeitig unterwegs.

schraube drehen. Freilich zahlt kein Mensch mehr für das Ticket als unbedingt nötig, doch die voreingestellten Tarife funktionieren in 99% aller Fälle prächtig. Etwas undurchsichtig ist in diesem Zusammenhang das Preiszonenmodell; zwar kann man die Anzahl der Zonen und die Aufpreise einstellen, doch weder werden die Zonen angezeigt noch hat man Anhaltspunkte für die Preisgestaltung.

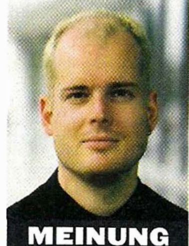
In den Einzelszenarien ist der Schwierigkeitsgrad in drei Stufen wählbar; je größer die Karte (klein, mittel, groß), desto vertrackter das Aushecken der besten Routen. Außerdem wählen Sie zwischen zwei Spielmodi: Als Unternehmer kommt's allein auf Firmenwert und Flächendeckung an, als Verkehrsbeauftragter muss zusätzlich die Stadt weitestgehend von der Geißel „Auto" befreit werden. In der Praxis ist die Vorgehensweise aber weitgehend identisch: Herausfinden, welche Einwohnerströme wohin fließen, und mit entsprechenden Linien dagegensteuern. Da trifft es sich gut, dass mit zunehmender Spieldauer eine immer größere Auswahl an Fahrzeugen zur Auswahl steht; so werden immer komfortablere Busse und Straßenbahnen „erfunden", die beispiels-



PROFITGEIER Welche Linie wirft die höchste Rendite ab? In Diagrammen können Sie die Entwicklung Ihrer Firma mitverfolgen.



SELBST GEMACHTE STAUS Und das passiert, wenn man zu viele Busse auf einer Linie einsetzt: Zwar geht der Autoverkehr spürbar zurück, doch unsere eigenen Linienfahrzeuge verstopfen die Kreuzungen.



MEINUNG

Es ist alles halb so kompliziert, wie's aussieht.

Florian Stangl

Alles so schön bunt hier? Lassen Sie sich nicht von den vielen Nummern und Symbolen verwirren – dank der eingängigen Bedienung finden Sie sich ganz schnell in der Welt des *Verkehrsgiganten* zurecht. Spielspaßkillender Kleinkram wie das Einstellen von An- und Abfahrtszeiten bleibt Ihnen gottlob erspart. Kleine Einschränkung: die Hänge- und Magnetschwebebahnen. So cool die Teile auch aussehen, so verflixt knifflig sind sie zu bauen. Da fallen ganze Wohnkomplexe der Abrissbirne zum Opfer und das alles nur, um einigermaßen sinnvolle Trassen verlegen zu können. Alles außer Bus und Straßenbahn kommt einem ganz schön teuer zu stehen, so dass sich sicherlich die meisten *Verkehrsgiganten* auf jene beiden Transportmittel beschränken. Was auch reicht, denn bereits in mittleren Städten muss man schon sehr diszipliniert vorgehen, um bei 30 Linien mit weit über 100 Fahrzeugen den Überblick zu behalten. Da stößt dann auch die an sich gut gelöste Steuerung an ihre Grenzen. Ein Extralob gibt's von mir für die aufwendige Modelleisenbahn-Grafik.

weise mehr Fahrgäste aufnehmen können. Bei beiden Verkehrsmitteln nutzen Sie das vorhandene Straßennetz (für Straßenbahnen müssen Sie natürlich Schienen verlegen), allerdings heißt es bei Staus: „Nichts geht mehr!" – da nützt dem Trambahnschaffer auch noch so heftiges Klingelgeläute nichts. Permanent freie Bahn haben lediglich S-Bahnen oder Magnetschwebebahnen, auf die Fortgeschrittene mit entsprechendem Kleingeld zurückgreifen können. Nachteil: Die Schienen brauchen

Das Höchste der Gefühle: Magnetschwebebahnen sind nur mit prall gefülltem Geldsäckel finanzierbar.

Platz. Gebäude können zwar prinzipiell abgerissen werden, so richtig Sinn macht das aber nicht. Zum einen kostet beispielsweise der Abriss einer Schule locker über elf Millionen, zum anderen kann es passieren, dass die dazugehörigen Familien – so sie denn keine andere Schule finden – umgehend die Stadt verlassen. Die Folge: leer stehende Wohnungen. Wer also unbedingt Bahntrassen verlegen möchte, sollte darauf achten, dass er tunlichst nur Grünflächen und brachliegendes Gelände erwischt.

Geplant waren sie eigentlich, in der Endversion fehlen sie – warum keine U-Bahnen? Beim ausführlichen Testen hat die JoWood-Crew bemerkt, dass ein unterirdisches Tunnelsystem spielerisch wenig hergibt, weil sich dadurch alle oberirdischen Verkehrsprobleme umgehen lassen – reiche *Verkehrsgiganten*, die sich die U-Bahn hätten leisten können, wären durch diese Vorzüge nur noch reicher geworden. Unerfüllt bleibt auch der Wunsch nach einem Karteneditor. Den schon jetzt sehr benutzerfreundlichen Editor hat JoWood zwar ursprünglich beilegen wollen. Doch damit eine Stadt bespielbar wird, reicht es nicht, einfach großzügig Gebäude auf eine Fläche zu verteilen – da ist viel korrigierende Handarbeit vonnöten. Außerdem will man sich das eine oder andere Schmankerl ja auch noch für die unvermeidliche Zusatz-CD aufsparen ...

Petra Maueröder

MEINUNG

Streckenweise brillant – von einem Giganten erwarte ich aber mehr.

Petra Maueröder

Ganz ehrlich: Ich hab' schon abwechslungsreichere Aufbauspiele gespielt – *Anno 1602, Rollercoaster Tycoon* oder *Pharao* beispielsweise. Hin und wieder ein neues Bus-Modell ist da schon das Einzige, womit mich der *Verkehrsgigant* zwischendurch überrascht. Und dennoch habe ich mich mit Feuereifer auf jede neue Stadt gestürzt und Stunde um Stunde damit zugebracht – auch deshalb, weil man jeder Karte anmerkt, wie viel Liebe zum Detail da drin steckt. Es macht halt einfach einen Riesenspaß, lukrative Routen auszutüfteln, den Trubel in den Städten zu beobachten und sich wie ein kleines Kind zu freuen, sobald eine Linie die ersten Gewinne einfährt und die Haltestellen vor Beförderungswilligen nur so überquellen. Was den Machern besonders gut gelungen ist: Die Spielgrafik liefert bereits beim bloßen Beobachten wichtige Anhaltspunkte, alles Weitere erfährt man durch Anklicken von Gebäuden. Tja, fehlen eigentlich nur noch die angekündigten U-Bahnen und Werbemöglichkeiten auf Bussen und Bahnen – vielleicht bietet die Mission-CD den Spieldesignern die Möglichkeit, sich noch mal über diese beiden Features Gedanken zu machen, die leider auf der Strecke geblieben sind.

TESTURTEIL — Der Verkehrsgigant

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Verkehrsgigant** 4/2000 – Bauen & zugucken: Das kurzweilige Modellbahn-Prinzip wird gekonnt in die Innenstädte verlagert.
- **Ind.-Gigant Gold** 8/98 – Auch von JoWood: Komplexes Speditions-Aufbauspiel.
- **SimCity 3000** 3/99 – Der Städte-Simulator fasziniert nach wie vor Millionen.
- **Rollercoaster T.** 4/99 – Das Achterbahn-Vergnügen der unbegrenzten Möglichkeiten.
- **Transp. Tycoon** 1/96 – Reich werden mit dem Transport von Gütern und Personen.

GRAFIK .... Gut
In den natürlich wirkenden Städten tobt das Leben.

SOUND .... Befriedigend
Autogeräusche, Sirenen, Straßenbahngebimmel.

STEUERUNG .... Gut
Wenn man weiß, wie's funktioniert, sehr einfach.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Im Netzwerk agieren bis zu vier Giganten parallel.

81%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233 MMX	Pentium II 400
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 150 MB	HD: 240 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Kleinkrieg der Sterne

Operation Sandkasten ist angelaufen: In ihrer dritten Auflage heben die kleinen Plastik-Rambos ab ins All.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **3DO** ■ VERTRIEB **Ubi Soft** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erhältlich** ■ USK **Ab 12 Jahren**

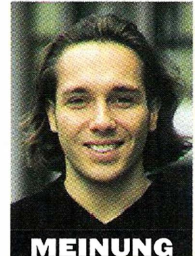


AUF EINEN BLICK

- 3 Armeen
- 3 Spielmodi
- 3 Tonnen Plastik
- 3 Stunden Spaß
- 3. Spiel der Serie



FEUER FREI! Im Kampfmodus wird rückhaltlos rundum geschossen: Wer schmilzt, scheidet aus. Zumindest ein bisschen mehr Finesse ist im Feldzug gefragt.



Der Army widerfährt das grausamste Spielzeugschicksal: Sie wird uninteressant.

MEINUNG Daniel Ch. Kreiss

Anstatt das Kind in Mann und Frau aufzuwecken, verpassen ihm die Plastiksoldaten Überdosen Valium. Fazit: Ziel verfehlt. Die ersten Grabenkriege gegen Ameisen und patrouillierende Chemieklumpen mögen zwar relativ spaßig sein, doch die Spannung verfliegt schneller, als ein Wehrdienstleistender prosten kann. Über die unattraktive Grafik will ich mich gar nicht auslassen – was viel mehr stört, ist die fehlende Spielbalance: Sarge zum Beispiel, jene Kämpferglorifizierung in Person, ist dermaßen stark, dass er sein Fußvolk lässig als Kanonenfutter vorschicken kann, um dann im Alleingang zu siegen. Dass darin strategischer Nährwert steckt, kann mir keiner erzählen.

Zwergsoldaten aus billigem Fernost-Plastik gehören seit Jahrzehnten zum Kinderzimmer wie der Plüschteddy. Ob pädagogisch sinnvoll oder nicht – die Lizenz ist Gold wert.

Als ein knallbuntes UFO im Vorgartendschungel bruchlandet, schwant der grünen Armee unter Anführer Sarge zu Recht nichts Gutes: Mikroaußerirdische wollen mit Hilfe der braunen Soldaten die Herrschaft im Spielzeuguniversum an sich reißen. Keine Frage, das muss verhindert werden.

Wenig später beschießen sich die Heere zwischen Grashalmen, Sandkästen und Picknickdecken mit Panzerfäusten, Mörsern, Flammen- sowie Granatenwerfern bis zum Schmelzpunkt. Bei Gelegenheit wird das Schlachtzentrum dann in den Weltraum verlegt, wo Kampfroboter und futuristische Panzer warten. Obwohl *Army Men* von der Handhabung her an *C&C* erinnert, ähnelt die taktische Konfrontation im Kern einem *Commandos* ohne Tiefgang: Man lässt einzelne Mannen umherschleichen, sprengt am Ende aber doch alles simpel über den Haufen. Im Notfall können Sie seltene Spezialwaffen wie die himmlisch-menschliche Fliegenklatsche aktivieren.

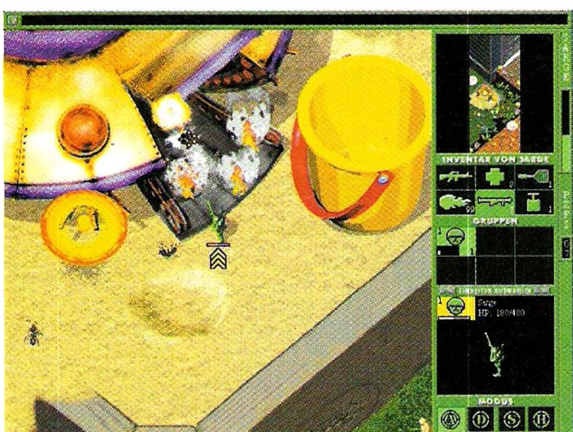
Nach ein paar Stunden möchte man den Plastikhaufen gerne wieder einschmelzen.

Spaß für eine überschaubare Zeitspanne bietet das durch drei Spielmodi: den Feldzug samt Story, den offenen Kampf ohne Story sowie den Mehrspielermodus, der zumindest für Partys trefflich geeignet ist.

Daniel Ch. Kreiss



WÜSTENSTURM So nett animiert sieht man die Plastikzwerge selten.



INDEPENDENCE DAY Kaum ist das UFO im Vorgartendschungel gelandet, geht von ihm die Invasion der bösartigen Toy-Aliens aus.

TESTURTEIL Army Men in Space

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Commandos** 7/98 – Bis heute ungeschlagen: Die atmosphärischste aller Söldnerstorys.
- **Shadow Company** 11/99 – Unterschätzt: Am Markt ging das tolle Taktikprogramm unter.
- **Lego Rock Raiders** 3/2000 – Ambitioniert: Die Lego-Männer sind trotz Kinderoptik erwachsen.
- **Army Men in Space** 4/2000 – Allenfalls für den kleinen Spielhunger zwischendurch. Kein ernsthafter Ersatz für die Referenzen.
- **Army Men 2** 7/99 – Dasselbe in älter: Am Spielprinzip hat sich kein Deut geändert.

GRAFIK .... Ausreichend
Krude 2D-Sicht: Zwerge schwer zu unterscheiden.

SOUND .... Ausreichend
Sterile Geräusche, die man kaum wahrnimmt.

STEUERUNG .... Gut
Genrestandard, leicht erlernbar.

MEHRSPIELER .... Gut
Mit Freunden teilt man sein Spielzeug gerne.

65% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 90	Pentium 166
16 MB RAM	32 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 260 MB	HD: 575 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet 4
Anzahl der Spieler pro CD 4
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

■ **GROOVY, BABY!** Die Rennkäfer im psychedelischen Sixties-Design könnten direkt aus der Garage von Austin Powers stammen.

Der fliegende Wolfsburger

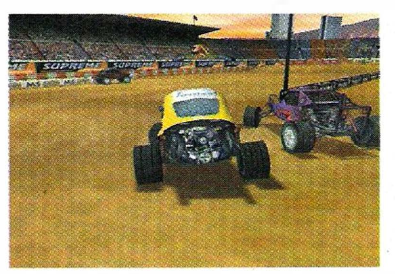
Nicht nur für Käfer-Fans: Abwechslungsreiches Raserspiel im knallbunten Look der 60er-Jahre.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Xpiral** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

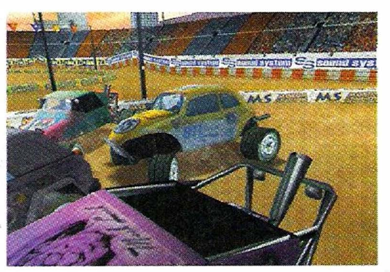
AUF EINEN BLICK
- 45 Autos
- 5 Wettbewerbe
- Mehr als 25 Strecken
- Mehrspieler-Rennen an einem PC möglich
- Replay-Funktion

Er läuft und läuft und läuft. Das Wolfsburger Krabbeltier ist der Star in Infogrames' Hatz um Punkte, Plätze und Rundenrekorde. Mit unkomplizierter Steuerung und spektakulärer Streckenführung tritt Käfer Total in die Fußstapfen von Bleifuß und Konsorten.

Wer am heimischen Rechner kräftig aufs Gas treten will, muss sich entweder in komplizierte Fahrsimulationen einarbeiten oder gleich mit dem Kauf einer Spielkonsole liebäugeln. Gelungene Fun-Rennspiele für den PC waren – gerade in den letzten Monaten – eher dünn gesät. Abhilfe kommt jetzt vom Programmierteam Xpiral aus dem sonnigen Spanien. Wie der Name schon vermuten lässt, dreht sich in *Käfer Total* alles um das heckgetriebene Erfolgsauto von Volkswagen und dessen Verwandtschaft. So stehen unter anderem auch der Porsche 356, der VW Bully und das Karmann Ghia Coupé für Sie im Fuhrpark bereit.



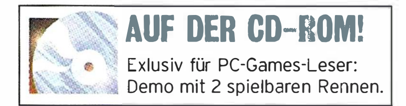
ALLES IM DRIFT In den Off-Road-Arenen nehmen Sie Spitzkehren im Powerslide.



STAUGEFAHR An engen Stellen kommen sich die Kontrahenten oft gefährlich nahe.

In fünf verschiedenen Disziplinen treten Sie gegen eine Schar von Computergegnern oder menschliche Kontrahenten an. Die interessanteste

Blumen, Benzin und breite Reifen. Käfer Total ist das vielleicht abwechslungsreichste Rennspiel der letzten Monate.



AUF DER CD-ROM!
Exlusiv für PC-Games-Leser:
Demo mit 2 spielbaren Rennen.

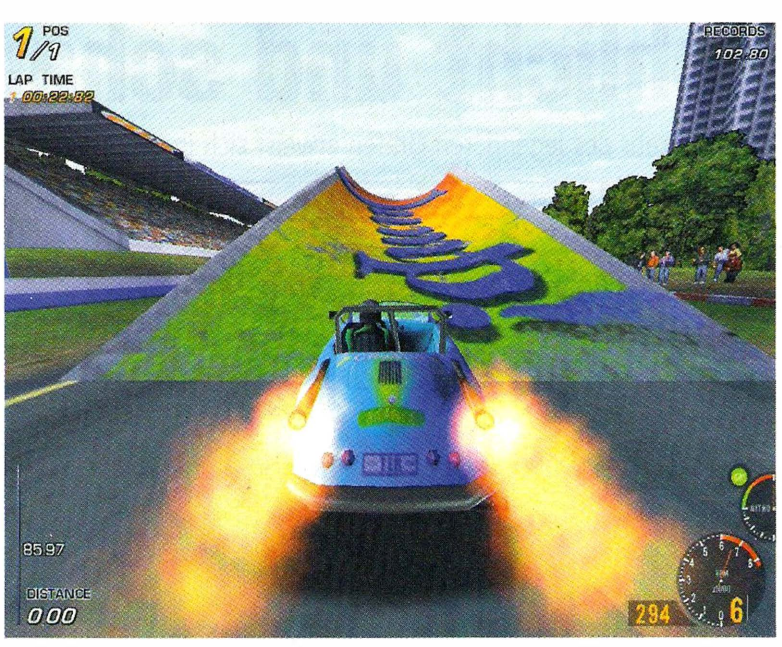
Spielart ist der Meisterschaftsmodus. Hier geht jeder Wettbewerb über vier verschiedene Klassen, vom Anfänger bis zum Profirennen. Für jeden gewonnenen Lauf heimsen Sie begehrte Prestigepunkte ein. Diese Universalwährung können Sie einsetzen, um sich auf dem Gebrauchtwagenmarkt mit leistungsfähigeren Gefährten einzudecken.

Um sich an die Spitze aller Klassen vorzuarbeiten, braucht der erfolgreiche Käferfahrer jedoch mehr als einen teuren Wagen. Vor allem Vielseitigkeit ist gefragt, da die Disziplinen unterschiedlicher nicht sein könnten. Neben klassischen Rundkursrennen erwarten Sie auch exotischere Herausforderungen wie der Weitsprung über eine Betonschanze oder Baja-Buggy-Rennen über schneeweiße Sandstrände.

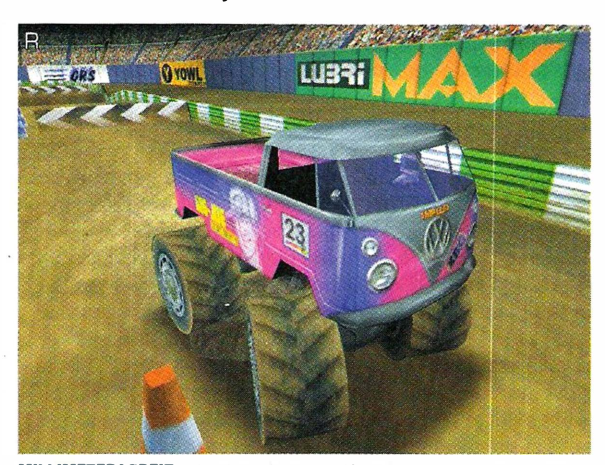
Das wohl ungewöhnlichste Rennerlebnis aber bietet zweifellos die Monster-Truck-Liga. Hier tasten Sie sich unter Zeitdruck in wahrhaft monströsen Käferumbauten durch einen engen Hinderniskurs.

Neben schicker Grafik und groovigem 60er-Jahre-Soundtrack bietet *Käfer Total* ein hervorragendes Fahrgefühl, das Sie stets die unterschiedlichen Charakteristika der verschiedenen Vehikel spüren lässt. In Kombination mit den unterschiedlichen Straßenbelägen wie Asphalt, Sand oder Schotter ergeben sich so in jedem Wettbewerb völlig andere Fahrbedingungen. Für zusätzliche Motivation sorgen die wieselflinken Computergegner, die selbst vor fiesen Remplern nicht zurückschrecken. Nach jedem Rennen präsentiert Ihnen das Spiel eine Wiederholung der Ereignisse aus der Perspektive einer TV-Kamera. Besonders talentierte Fahrer können durch Abschließen aller Disziplinen versteckte Bonusautos freispielen, darunter den Käfer-Nachfolger New Beetle. Mehrspielerpartien werden entweder im Netzwerk oder am selben Rechner auf geteiltem Bildschirm ausgetragen. Mit einem rudimentären Editor passen Sie die Multiplayer-Ligen Ihren eigenen Vorlieben an.

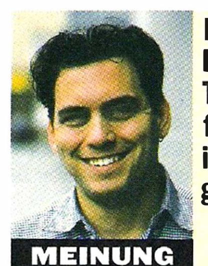
Sascha Gliss



GAAAAS! Dank hochgezüchteter Motoren samt Nitroeinspritzung erreichen Sie beim Weitsprung mit diesem umgebauten Porsche 356 ungeahnte Geschwindigkeiten.



MILLIMETERARBEIT Die gigantisch bereiften Monster-Trucks durch Hinderniskurse zu lenken, gehört zu den kniffligsten Aufgaben.



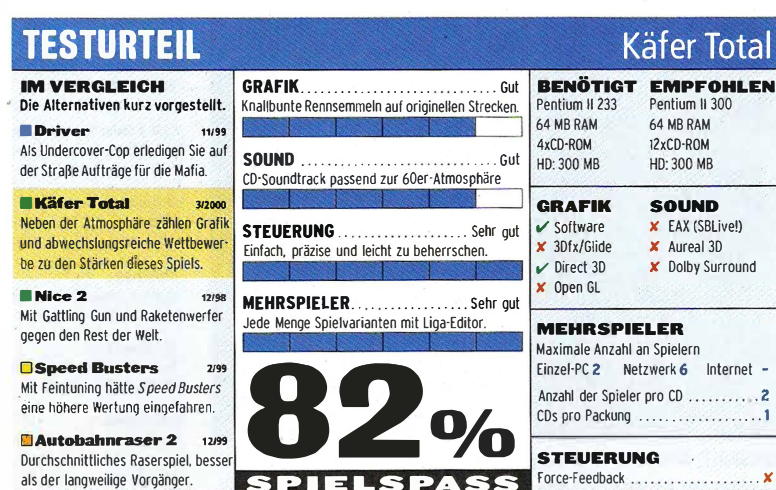
Freude am Fahren: Käfer Total bringt frischen Wind ins Rennspielgenre.
Sascha Gliss

MEINUNG

Selten hat mir ein Rennspiel auf dem PC so viel Spaß gemacht wie dieses. *Käfer Total* verbreitet gute Laune pur. Die Wahl der Fahrzeuge ist ein kleiner Geniestreich der Entwickler. Wohl kaum ein anderes Auto genießt eine ähnlich große Sympathie wie die Wolfsburger Knutschkugel. Auf der technischen Seite gibt es auch nichts zu meckern: Die Steuerung ist präzise und erlaubt nach kurzer Eingewöhnung gefühlvolle Drifts und präzise Überholmanöver. Für Abwechslung am Lenkrad ist ebenfalls gesorgt: Die fünf verschiedenen Fahrdisziplinen unterscheiden sich stark voneinander und die cleveren Gegner heizen Ihnen gerade in den letzten Rennen mächtig ein.



MAD MÄXCHEN Die Rundkursrennen auf Asphalt erinnern an den Klassiker Bleifuß. Nur die stärksten Wagen haben eine Siegchance.



TESTURTEIL — Käfer Total

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Driver 11/99
Als Undercover-Cop erledigen Sie auf der Straße Aufträge für die Mafia.

Käfer Total 3/2000
Neben der Atmosphäre zählen Grafik und abwechslungsreiche Wettbewerbe zu den Stärken dieses Spiels.

Nice 2 12/98
Mit Gattling Gun und Raketenwerfer gegen den Rest der Welt.

Speed Busters 2/99
Mit Feintuning hätte *Speed Busters* eine höhere Wertung eingefahren.

Autobahnraser 2 12/99
Durchschnittliches Raserspiel, besser als der langweilige Vorgänger.

GRAFIK ... Gut
Knallbunte Rennsemmeln auf originellen Strecken.

SOUND ... Gut
CD-Soundtrack passend zur 60er-Atmosphäre

STEUERUNG ... Sehr gut
Einfach, präzise und leicht zu beherrschen.

MEHRSPIELER ... Sehr gut
Jede Menge Spielvarianten mit Liga-Editor.

82%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium II 300
64 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 300 MB	HD: 300 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 2 Netzwerk 6 Internet -
Anzahl der Spieler pro CD ... 2
CDs pro Packung ... 1

STEUERUNG
Force-Feedback ... ✘

Schlicht und schauerlich

Die Rückkehr des legendären Grafen erweist sich in der Adventure-Variante als ausgesprochen blutarm.

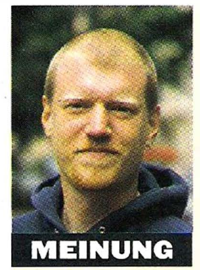
FAKTEN ■ ENTWICKLER **Microids** ■ VERTRIEB **Havas Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 360-Grad-Panorama-Ansicht
- Hunderte düstere Schauplätze
- Sieben Charaktere
- Basiert auf dem Romanklassiker von Bram Stoker



GUTER RAT Im Wirtshaus der Stadt ist eigentlich nie was los. Nur ein einsamer Trinker steht dem Spieler mit Tipps und Hinweisen gelegentlich zur Seite.



Dracula Resurrection bietet konventionelle Abenteuerkost ohne Überraschungen.

MEINUNG Andreas Sauerland

Es wird wohl kein Zufall sein, dass der Graf in *Dracula Resurrection* aussieht wie eine abgehalfterte Mischung aus Iggy Pop und Marilyn Manson. So alt, wie der Bösewicht in der Havas-Umsetzung wirkt, erscheint auch das Spielkonzept. Konventionelle Rätsel im „Finde-Schlüssel-und-stecke-ihn-ins-Schloss"-Stil, hölzerne Dialoge und eine Story, die erst nach Stunden einigermaßen in Gang kommt – die Vampirgeschichte scheitert in praktisch allen Punkten, die für ein gelungenes Adventure relevant sind. Hinzu kommt, dass die Jagd auf den wiederbelebten Blutsauger recht kurz ausgefallen ist: Selbst Anfänger dürften mit *Dracula Resurrection* kaum länger als zwei oder drei Abende beschäftigt sein.

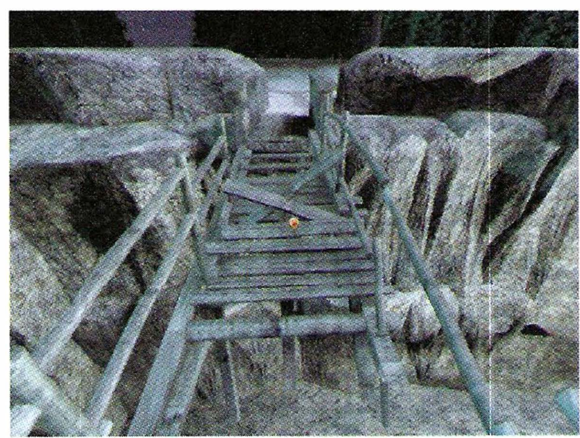


***Dracula Resurrection* stammt vom selben Entwicklerteam, das uns erst vor wenigen Monaten mit dem optisch reizvollen, inhaltlich aber eher hohlen Adventure *Amerzone* beglückte. Damit diesmal eventuelle Schwächen in der Story von vornherein ausgeschlossen sind, stürzte man sich für das aktuelle Werk direkt auf einen Klassiker der Weltliteratur: *Dracula* von Bram Stoker.**

Die Geschichte von *Dracula Resurrection* setzt sieben Jahre nach den Ereignissen ein, die im Roman und in mittlerweile unzähligen Filmen geschildert werden. Eines Tages bemerkt Vampirjäger Jonathan Harker entsetzt, dass seine Frau Mina sich offensichtlich noch immer unter dem Einfluss des unheimlichen Grafen befindet. Die Besessene hat sich heimlich auf die Reise nach Transsylvanien gemacht, da der Unhold wohl doch nicht so tot ist, wie es anfangs schien. In der Rolle des unerschrockenen Helden machen Sie sich auf den Weg, Ihre Liebste aus den Fängen des blutdurstigen Bösewichts zu retten.

Dracula Resurrection präsentiert sich als klassisches Adventure im Stil von *Myst*, *Riven* oder eben auch *Amerzone*: Sie klicken sich durch verschiedene vorgerenderte Schauplätze, in denen Sie per 360-Grad-Rundumblick Gegenstände untersuchen, manipulieren oder aufnehmen können. Besonders wichtige Ereignisse oder Dialoge mit den Bewohnern Transsylvaniens (von denen Sie im Laufe der Handlung genau sieben näher kennen lernen) werden von kurzen Zwischensequenzen begleitet. Während die Spielgrafik eher mäßig ist, sind die zahlreichen Filmszenen von beachtlicher Qualität – was das Spiel aber trotzdem nicht davor rettet, in Mittelmäßigkeit zu versinken: Zu konventionell sind die Rätsel, zu hölzern die auftretenden Figuren, als dass *Dracula Resurrection* ernsthaft fesseln könnte.

Andreas Sauerland



VORSICHT, ABGRUND Wie Sie über diese kaputte Brücke kommen, ist eines der vielen 08/15-Rätsel, die es zu lösen gilt.

TESTURTEIL Dracula Resurrection

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **X-Files: The Game** 9/98 – Moulder und Scully geben auch virtuell ein sehr gutes Bild ab.
- **Amerzone** 11/99 – Ein französischer Comic-Künstler entwarf diesen müden *Myst*-Klon.
- **Faust** 12/99 – Konfuses Adventure um die Wahl zwischen Himmel und Hölle.
- **Atlantis 2** 3/2000 – Esoterisch angehauchte *Riven*-Kopie für Birkenstock-Träger.
- **Dracula** 4/2000 – Die Rückkehr des ehemaligen Meistervampirs enttäuscht durch 08/15-Rätsel und eine öde Story.

GRAFIK .... Befriedigend
Gute Zwischensequenzen, aber öde Spielgrafik.

SOUND .... Befriedigend
Gruselgedudel aus der Grabbelkiste.

STEUERUNG .... Gut
Komplett mit der Maus zu spielen.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

59%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium 200
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 3 MB	HD: 10 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Im Sechseck gesprungen

Was hat Rising Sun mit Bundeswehrkeksen gemein? Beide sind staubtrocken und nur für Randgruppen genießbar.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Talonsoft** ■ VERTRIEB **Take 2** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Weltkriegsszenario
- Japaner gegen Alliierte
- Rundenbasierte Hexagongefechte
- Trauergrafik



DENN SIE WISSEN, WAS SIE TUN Wer in Rising Sun erfolgreich sein will, muss Zeit und eine Vorliebe für aus Zahlenwerten errechnete Gefechte mitbringen.



Gähnende Langeweile in perfekter Harmonie mit Schimmelgrafik.
Daniel Ch. Kreiss

MEINUNG

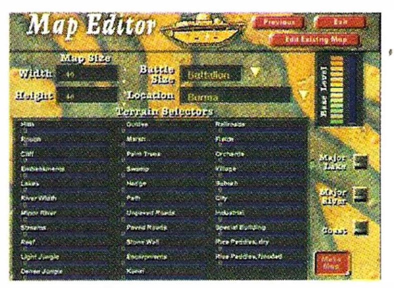
Rising Sun ist ein Strategierelikt vergangener Tage, strotzend vor Optionen, aber für Normalmenschen so verständlich wie lateinische Liebesgedichte. Nicht mal ein Tutorial hilft einem beim Einstieg in die Materie, stattdessen ist intensive Handbuchlektüre Pflicht. Außerdem: Nostalgie in allen Ehren, doch die altbackene Optik in diesem Schwergewicht ist mir eine deutliche Spur zu viel des Guten; bereits anno 98 sahen viele Programme um Längen besser aus. Anfänglich konnte ich im verwaschenen Gehölz meine eigenen Einheiten nicht erspähen, geschweige denn die feindlichen. Aber okay, das mag ein bewusster Tribut an den Realismus sein – von wegen Tarnanzüge und so.

Wieder fühlt sich eine Firma berufen, den Zweiten Weltkrieg in historisch akkuraten Schlachten aufleben zu lassen: Unter der aufgehenden Sonne prallen Alliierte und Japaner aufeinander.

Rising Sun benutzt die typischen Elemente jedes rundenbasierten Strategiebrockens – von sechseckig unterteilten Spielkarten über limitierte Bewegungs- und Angriffspunkte bis hin zu langwierigen Zugberechnungen, wenn der Computer an der Reihe ist. Als geschichtlicher Hintergrund dient der schachartigen Waffenschieberei die Zeit zwischen Pearl Harbor und Hiroshima mit mehr als 30 Konfrontationen auf den Philippinen, in Neuguinea oder bei Okinawa, die Sie wahlweise aus Sicht der Allianz oder der japanischen Armee erleben dürfen. Fantasiekampagnen führen alternative Kriegausgänge vor Augen, per Editor werden bei Bedarf neue Feldzüge erfunden.

Begleitet von einem 200-seitigen Handbuch, trieft *Rising Sun* geradezu vor Tiefgang. So werden Schusswechsel zwischen Panzern, Artilleriestellungen oder Fallschirmspringern beispielsweise aus der Geländebeschaffenheit (Dschungel, Strand, Reisfelder etc.), den Sichtverhältnissen bei Tag und Nacht sowie der Motivation der Soldaten errechnet. Minuspunkte kassiert das Spiel wegen seiner eintönigen Präsentation und einer befremdlichen Steuerung über kryptische Symbole.

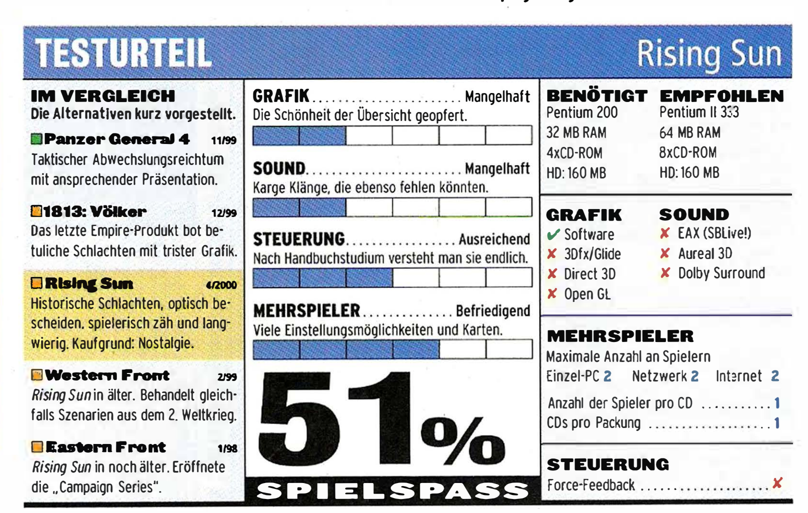
Daniel Ch. Kreiss



KARTENLEGER Bis ins letzte Detail dürfen neue Kampagnen gestaltet werden.

Krümelgroße Soldaten auf gleichfarbigem Grund sind nicht eben die Spitze des grafisch Machbaren.

INFORMATIONSFLUSS Zu jeder Einheit erscheint auf Wunsch eine kleine Box mit Statuswerten auf dem sonst öden Bildschirm.



TESTURTEIL Rising Sun

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Panzer General 4** 11/99 – Taktischer Abwechslungsreichtum mit ansprechender Präsentation.
- **1813: Völker** 12/99 – Das letzte Empire-Produkt bot betuliche Schlachten mit trister Grafik.
- **Rising Sun** 4/2000 – Historische Schlachten, optisch bescheiden, spielerisch zäh und langwierig. Kaufgrund: Nostalgie.
- **Western Front** 2/99 – *Rising Sun* in älter. Behandelt gleichfalls Szenarien aus dem 2. Weltkrieg.
- **Eastern Front** 1/98 – *Rising Sun* in noch älter. Eröffnete die „Campaign Series".

GRAFIK .... Mangelhaft
Die Schönheit der Übersicht geopfert.

SOUND .... Mangelhaft
Karge Klänge, die ebenso fehlen könnten.

STEUERUNG .... Ausreichend
Nach Handbuchstudium versteht man sie endlich.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Viele Einstellungsmöglichkeiten und Karten.

51% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 333
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 160 MB	HD: 160 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 2 Netzwerk 2 Internet 2
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

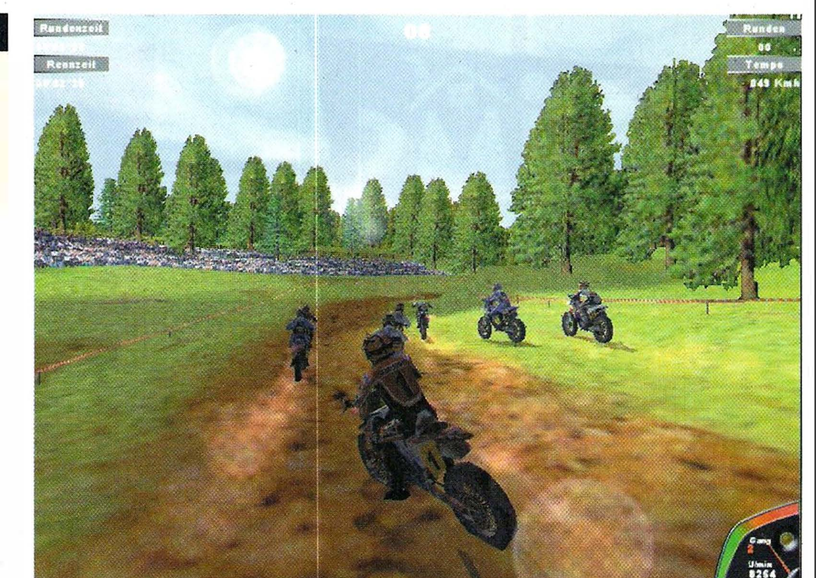
Schluck den Staub!

Ein weiteres Mal zeigt sich, wie schwierig die Simulation des Motocross sein muss.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **The Dawn** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ TERMIN **Bereits erhältlich** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- 14 Strecken
- Drei Motorrad-klassen
- Sieben Gegner
- Ein Grafikset
- Null Fahrgefühl



LÄNGST VERALTET Aus Flächen bestehende Bäume und verwaschene Hintergründe waren vor drei Jahren Stand der Technik. Die wenigen Details können nicht versöhnlich stimmen.

Motocross-Simulationen bedürfen mehr noch als andere Rennspiele eines guten Fahrgefühls. Schließlich muss das wackelige Zweirad selbst auf den ungeeignetsten Untergründen steuerbar sein.

Genau in diesem Punkt versagt *Silkolene Honda Supercross GP* völlig: unabhängig vom Untergrund geraten die Hondas bei jeder noch so kleinen Kurve ins Driften, Sprünge erzeugen keine optische Rückmeldung und nicht einmal die Geschwindigkeit lässt sich exakt abschätzen. Das wäre nicht weiter tragisch, wenn auch die Computergegner davon betroffen wären - die aber fahren wie auf Schienen durch Schlamm und Staub. Sie schaffen es sogar, in uneinsehbaren Kurven die Ideallinie zu treffen und mit Höchstgeschwindigkeiten durch enge Biegungen zu rasen. Der Spieler hat aufgrund der zu empfindlichen Lenkung meist weniger Glück: Eine Berührung mit der unsichtbaren Streckenbegrenzung führt zum sofortigen Sturz. Auch die sonstige Technik des Programms ruft keine Begeisterungsstürme hervor. Die schnelle Grafik bietet zwar Schattenwürfe und wechselnde Wettereffekte, sie wirkt aber sehr klobig und leblos. Die Menügrafiken enttäuschen ebenfalls: die unübersichtliche Gestaltung lädt nicht gerade zum Entdecken der zahlreichen Optionen ein.

Harald Wagner

Die Computergegner fahren wie auf Schienen durch Schlamm und Staub – das eigene Motorrad verhält sich wie ein alter Ski.

TESTURTEIL Silkolene Honda Supercross GP

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Moto-Cross Madness** 10/98 – Dank des grandiosen Fahrgefühls noch immer die Nummer Eins.
- **Edgar Torronteras** 12/99 – Eine anspruchsvolle Simulation ganz ohne Spaßwettbewerbe.
- **Moto Racer 2** 1/99 – Leicht spielbare Mischung aus Straßenrennen und Motocross.
- **Silkolene Honda** 4/00 – Steuerung und Fahrgefühl sprechen das Todesurteil über das Spiel mit dem unaussprechlichen Namen.
- **International Moto-X** 1/97 – Eines der lumpigsten Spiele, die wir jemals getestet haben: rundum schlecht.

GRAFIK .... Befriedigend
Zwar recht flott, aber keineswegs schön.

SOUND .... Gut
Solides Motorradknattern, keine Musik.

STEUERUNG .... Mangelhaft
Selbst mit Force Feedback kein Fahrgefühl.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Dank Splitscreen auch ohne Netzwerk spielbar.

42% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 266	Pentium III/333
16 MB RAM	32 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 80 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

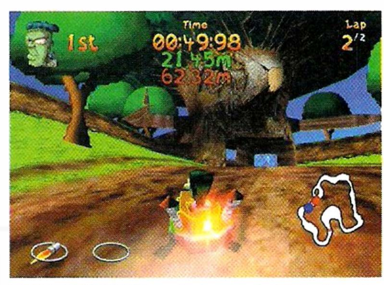
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 2 Netzwerk 8 Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 2
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

KURZTESTS

Renegade Racers

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Promethean**
■ VERTRIEB **Virgin** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**



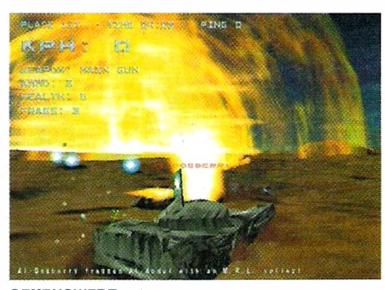
RASEND SCHNELL Mit dem Raketentreibsatz erreichen Sie ungeahnte Geschwindigkeiten.

Als *Renegade Racer* rasen Sie mit Luftkissenfahrzeugen durch enge Kurse, sammeln Power-Ups ein und erfüllen verschiedene Aufgaben um den Siegeslorbeer davonzutragen. Acht Rennvarianten über insgesamt 48 Kurse lassen in diesem Arcade-Rennspiel erst gar keine Langeweile aufkommen. Um die Konkurrenz aus dem Feld zu schlagen, müssen Sie beispielsweise Schneemänner und Ballons mit Ihrem Vehikel aufsammeln oder Strecken im Slalom durchfahren. *Renegade Racers* ist ein abwechslungsreiches und unkompliziertes Rennspiel, ideal für den schnellen Geschwindigkeitsrausch in der Mittagspause. *(sg)*

SPIELSPASS 68%

Tread Marks

■ GENRE **3D-Action** ■ ENTWICKLER **Longbow**
■ VERTRIEB **N.N.B.** ■ USK **N.N.B.**



SEHENSWERT Die Grafikeffekte von Tread Marks gehören nicht zu den Schlechtesten.

Die Spielidee ist reichlich albern: Mit 50 Meter langen Panzern ein Rennen fahren und dabei die Gegner mit Atombomben bewerfen. In einem zweiten Spielmodus wird auf das Rennen verzichtet, womit ein 3D-Actionspiel übrigbleibt. Man könnte über die Landschaften rasen, sich in Bodensenken verstecken und die Gegner abschießen - wenn denn etwas zu sehen wäre. Rauchefekte vernebeln die Sicht, auf ein Fadenkreuz wurde verzichtet und die Bodenunebenheiten machen das Zielen zur Glücksache. Es lässt sich nicht verhindern, selbst zerstört zu werden. Selbst wenn man die geräuschlosen Schüsse sieht, die Trägheit der Fahrzeuge macht ein Reagieren unmöglich. *(hw)*

SPIELSPASS 53%

Warten auf die Eroberung

Echtzeitstrategie an 43 Schauplätzen – gleichzeitig und mit unabhängigen Wirtschaftssystemen. Zu viel des Guten?

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Philos Laboratories** ■ VERTRIEB **Ubi Soft** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2000** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Zwei Spielmodi
- Sieben Lehrvideos
- Acht Einzelmissionen
- Endlosspiel
- 25 Gebäude
- 10 Tempel
- 38 Einheiten

Das Erstlingswerk des ungarischen Softwarestudios Philos nagt am Thron von *Age of Empires*. Das Echtzeitstrategiespiel könnte lediglich am eigenen Anspruch scheitern: Jedes bekannte Feature in ein einziges Spiel pressen zu wollen.

Mittelamerika im Jahr 1419. Eine kleine Provinz erklärt sich unabhängig und versucht, fortan auf eigenen Beinen zu stehen. Damit das winzige Land nicht von den mächtigen Nachbarn erobert wird, muss der Spieler schnellstmöglich für Wohlstand und Macht sorgen. Ein paar Farmen und ein Lager reichen aus, um die auf den Betrieben arbeitenden Sklaven zu ernähren. Früher oder später sollte man jedoch das Nachbarland überfallen, um die eigene Machtposition zu stärken - immerhin kommen in 100 Jahren die mit Musketen und Kanonen bewaffneten Spanier. Also baut man eine Kaserne, bildet die Sklaven zu Kriegern aus und schickt sie über die Grenze. Dort verstecken sich Gegner in den Wäldern, andere versuchen, in einer wohl geordneten Formation den Angriff zurückzuschlagen. Im klassischen Echtzeit-Stil versucht man nun, den Feind vom Schlachtfeld zu beseitigen. Sobald dies geschafft ist, muss man mit den erbeuteten Sklaven die Versorgung der gewonnenen Provinz sicherstellen.



IN REIH' UND GLIED **Durchdachte Formationen sind in den meist umfangreichen Schlachten der Schlüssel zum Erfolg. Die Ausbildung der Soldaten kann Jahre dauern.**

Gelingt dies nicht, lassen sich mit gezüchteten Lamas Waren zwischen den Provinzen transportieren; auch Arbeiter und Krieger können jederzeit verschickt werden.

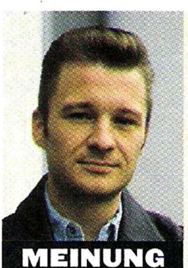
Die Countdown bis zur Ankunft der Spanier läuft nur, wenn man ihn explizit einschaltet. Dann werden auch die Bauaufträge ausgeführt und grenzübergreifend Waren transportiert und das Volk vermehrt sich.

Der Kampf gegen die fünf Großmächte und 42 Provinzen wird durch Spähermeldungen aufgelockert. Beispielsweise wird berichtet, dass in einem feindlichen Gebiet Furcht erregende Waffen gesichtet wurden oder ein Lindwurm Sklaven frisst.

Um für solche Aufgaben gerüstet zu sein, benötigt man gut ausgebildete Kämpfer. Ein rollenspielähnliches Erfahrungssystem sorgt dafür, dass erfolgreiche Krieger stärker und präziser werden, dann gegen Drachen einsetzbar sind und zu Helden mit magischen Fähigkeiten aufsteigen.

Die Grafik von *Theocracy* ist trotz vieler hundert Sklaven immer ruckelfrei, auch der Detailgrad lässt nichts zu wünschen übrig. Die Bedienung hält sich weitgehend an die genreüblichen Standards, nur die zu kleinen und unbeschrifteten Bedienelemente stören den positiven Gesamteindruck.

Harald Wagner



MEINUNG

Umfangreich und gemächlich, aber dennoch ein echter Strategie-Knüller.
Harald Wagner

Es klappt erstaunlich gut, gleichzeitig mehrere Provinzen und Armeen im Auge zu behalten. Daran, dass auf einer Karte stets nur eine „Basis" existieren kann und dass es neben Soldaten auch Helden und Magier gibt, gewöhnt man sich recht schnell. Wobei für Eile kein Grund besteht: 100 Stunden sind für das Endlosspiel mindestens einzuplanen, selbst die Spieldesigner schaffen es nicht schneller. Nicht zuletzt deswegen macht *Theocracy* nur echte Strategen glücklich - und all diejenigen, denen rundenbasierte Fantasy-Strategiespiele gefallen. Action gibt es bestenfalls im Mehrspielermodus, der leider nicht die Faszination des Endlosspiels entfalten kann.

Erfahrungspunkte sorgen dafür, dass erfolgreiche Krieger stärker werden, gegen Drachen einsetzbar sind und zu mächtigen Helden aufsteigen.

TESTURTEIL — Theocracy

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Age of Empires 2** 11/99 — Die ungeschlagene Referenz für alle klassischen Echtzeitstrategiespiele.
- **Age of Wonders** 1/2000 — Rundenbasiert, aber atmosphärisch und spielerisch recht ähnlich.
- **Pharao** 12/99 — Schwerpunkt liegt auf Aufbau. Eher Wirtschaftssimulation als Strategie.
- **Theocracy** 4/2000 — Quasi-rundenbasiertes Echtzeitstrategiespiel auf mehreren simultan zu spielenden Karten.
- **Seven Kingdoms 2** 11/99 — Mittelalterliches Echtzeit-Epos, das mit *AoE* längst nicht mithalten kann.

GRAFIK .... Sehr gut
Trotz vieler detaillierter Spielfiguren nie langsam.

SOUND .... Gut
Schmissige Melodien und zurückhaltende Effekte.

STEUERUNG .... Befriedigend
Versteckte Features und zu kleine Knöpfe.

MEHRSPIELER .... Gut
Kampf in einem einzigen Land, kein Aufbau.

79%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium II 400
64 MB RAM	128 MB RAM
10xCD-ROM	32xCD-ROM
HD: 200 MB	HD: 200 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Foto: Actionpress

■ KALTE DUSCHE FÜR DEN SIEGER Als erfolgreicher Teammanager stehen auch Ihnen solche Champagnerorgien bevor.

Partys, Promis und Profite

MicroProses Grand-Prix-Manager-Serie geht runderneuert und im neuen Look der dritten Saison entgegen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **MicroProse** ■ VERTRIEB **Hasbro Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

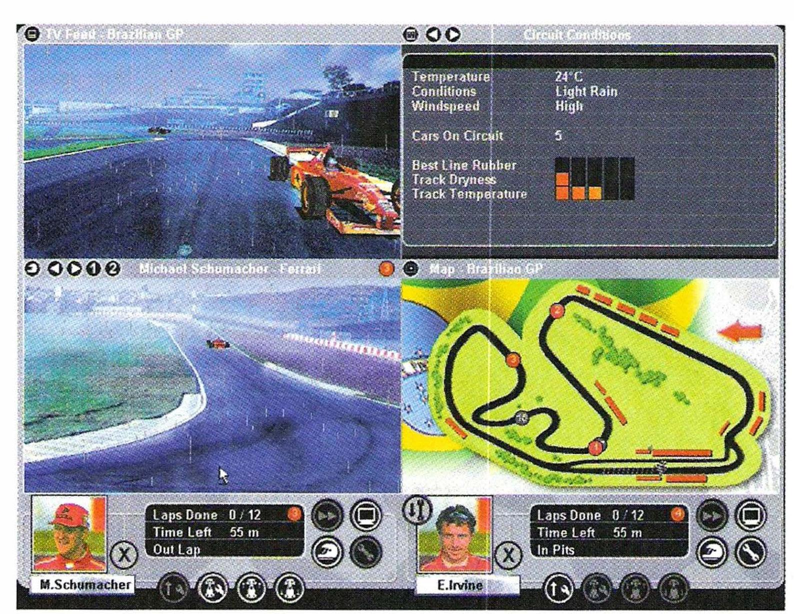
- Offizielle FIA-Lizenz
- 16 Originalstrecken der Saison 1998
- Alle Formel-1-Teams können geleitet werden
- Authentische Sponsoren
- Technologieklau durch Werksspionage

Skandal im Hause Ferrari: Totalausfall beim letzten Rennen, Starfahrer Michael Schumacher liebäugelt mit einem Vertrag beim Erzrivalen McLaren und gerade ist auch noch der wichtigste Sponsor überraschend abgesprungen. Der Einzige, der den Rennstall jetzt noch aus der Misere führen kann, sind Sie, der Teammanager.



SEKT ODER SELTERS? Je extravaganter das Rennen, desto besser und teurer sollte das Catering sein. Nur so halten Sie sich Ihre wichtigen Sponsoren warm.

Wohl kaum eine andere Sportart ist glamouröser, schneller und kostenintensiver als die Formel 1. Im Mittelpunkt des Publikumsinteresses stehen hier naturgemäß die Rennwagen und deren Piloten. Bevor jedoch ein Team mit Bestzeiten und Platzierungen glänzen kann, hat sich hinter den Kulissen bereits ein ganzes Heer von Angestellten um die wirtschaftlichen Angelegenheiten des Rennzirkus gekümmert. Genau diesen Aspekt der Arbeit im Motorsport rückt *Grand Prix World* in den Vordergrund. Sie nehmen Platz im Chefsessel eines Formel-1-Teams. Ihre Karriere beginnt mit dem ersten Rennen der 1998er-Saison; je nachdem, für welchen Rennstall Sie sich entscheiden, sind verschiedene Aufgaben zu erledigen. So reicht es beispielsweise als Minardi-Manager aus, ein einziges WM-Pünktchen zu ergattern, während der McLaren-Chef auf jeden Fall den Weltmeistertitel verteidigen muss. Um diese Ziele zu erreichen, steht Ihnen eine Vielzahl von Menüs, Beratern und Mitarbeitern zur Verfügung. Da Sie sowohl



WET, WET, WET Michael Schumacher wurde beim Qualifikationstraining vom Regen überrascht. Als Teammanager sollten Sie ihn sofort zum Reifenwechsel bestellen.

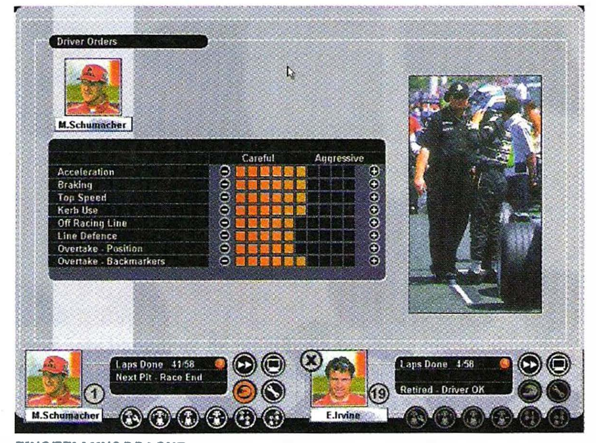


INFORMATIONEN SATT Ganz akribische Naturen analysieren vor jedem Rennen anhand dieser Daten die aktuelle Strecke.

die Rolle des Teamchefs als auch des Rennleiters übernehmen, haben Sie über jeden Bereich Ihres Unternehmens die absolute Kontrolle. Das kann besonders zu Beginn einer Karriere für reichlich Verwirrung und Stress sorgen. Personalfragen, die Entwicklung der Wagen und das Abschließen von Sponsorendeals sind nur einige der Aufgaben, die Sie zwischen den Rennen zu erledigen haben. Praktisch bedeutet das in den meisten Fällen, dass Sie die vorhanden Arbeitskräfte der einzelnen Abteilungen auf verschiedene Aufgabenbereiche verteilen. So können sich beispielsweise Ihre Mechaniker um Reparaturen, Instandhaltung oder die Testfahrten kümmern. Je nach Situation setzen Sie so für jede Abteilung die Prioritäten fest.

Die Arbeit an den Autos und mit den Fahrern ist allerdings nur ein Teil Ihres Pensums. Ein modernes und konkurrenzfähiges Formel-1-Team verschlingt Unmengen an Geld, das Sie durch Sponsorenverträge und Fanartikel heranschaffen. Auch hier müssen Sie die verfügbaren Arbeitskräfte der Lage entsprechend verteilen. Steht beispielsweise ein exklusiver Grand Prix wie Monte Carlo ins Haus, wollen Ihre Sponsoren mit erstklassigem Catering bei Laune gehalten werden.

Sobald Sie sich um alle geschäftlichen und sportlichen Angelegenheiten gekümmert haben, wird es Zeit, sich auf das nächste Rennen vorzubereiten. Anhand der Streckencharakteristika legen Sie verschiedene Aspekte des Fahrverhaltens Ihrer Piloten von „vorsichtig" bis „aggressiv" fest und bestimmen das Setup der Autos. Diese Einstellungen sind jedoch mit Vorsicht zu genießen, da ein Fahrer mit dem Befehl „Full Speed" schon mal den Motor zum Platzen bringen kann. Das gesamte Wochenende läuft hauptsächlich auf einem viergeteilten Bildschirm ab, der Sie mit den wichtigsten Daten wie Rundenzeiten, Wetterlage oder Zustand der Boliden versorgt.

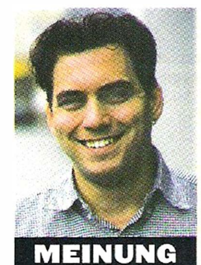


EINSTELLUNGSSACHE In diesem Menü passen Sie die Fahrweise Ihres Piloten den jeweiligen Streckenbedingungen an.

Nadelstreifen statt Rennanzug: Grand Prix World versetzt Sie in die Chefetage der Formel 1.

Außerdem stehen Sie über den Boxenfunk in ständigem Kontakt zu Ihren Fahrern und geben ihnen je nach Rennsituation Anweisung, schneller zu fahren, in die Box zu kommen oder auch die Konkurrenz auszubremsen. Die Umsetzung dieser Befehle beobachten Sie bei einer Art „virtueller Fernsehübertragung", die texturierte und animierte Formel-1-Boliden zeigt, die auf den abfotografierten Rennstrecken ihre Runden drehen.

Sascha Gliss



MEINUNG

Das El Dorado für Finanzjongleure mit Benzin im Blut.

Sascha Gliss

Grand Prix World bietet eine fast schon inflationäre Fülle an Informationsmenüs und Einstellungsmöglichkeiten. Der virtuelle Teamchef hat über praktisch jeden Arbeitsvorgang von der Ersatzteilproduktion bis zur Auswahl der Reifen die Kontrolle, was allerdings auch für Verwirrung sorgen kann. Besonders in der ersten Saison werden wichtige Kleinigkeiten oft vergessen, ohne dass das Programm den Spieler darauf direkt aufmerksam machen würde. Ein etwas ausgeklügelteres Hilfesystem mit abschaltbarem Assistenten hätte gerade Anfängern den Einstieg erleichtert. Trotzdem stellt *Grand Prix World* - nicht nur im Vergleich zu seinen Vorgängern - einen gewaltigen Sprung nach vorne dar. Besonders der neue Rennbildschirm und der realistische Boxenfunk sorgen für Abwechslung im sonst eher nüchternen Manageralltag.

TESTURTEIL — Grand Prix World

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Rollercoaster Tycoon Add-On 12/99
Die hervorragende Zusatz-CD für den König der Achterbahn-Simulationen.

Grand Prix World 4/2000
Mit schicken Rennsequenzen und erstklassiger Spieltiefe begeistert GPW nicht nur Formel-1-Fans.

Theme Park World 1/2000
Aufgepeppter Nachfolger des Klassikers. Viel zu schnell durchgespielt.

F1 Manager Professional 11/97
Der F1-Manager aus Deutschland ist nicht mehr auf der Höhe der Zeit.

Grand Prix Manager 2 2/97
Der Vorgänger von *GPW* ist ebenfalls schwer in die Jahre gekommen.

GRAFIK .... Befriedigend
Leicht unübersichtliche Management-Screens.

SOUND .... Gut
Während der Rennen erstklassig, sonst unauffällig.

STEUERUNG .... Befriedigend
Menü- und Iconflut im Management-Teil.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

80%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 266
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 250 MB	HD: 650 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✗ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✗

See you later, alligator

In einer bunten Märchenwelt muss sich der clevere Croc wieder einmal gegen die bösen Dantinis durchsetzen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Argonaut** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2000** ■ USK **Ab 6 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 7 Endgegner
- Über 40 Spielabschnitte
- Über 40 Musikstücke
- Dialoge
- Tauschhandel
- Zusätzliche Aktionsmöglichkeiten



KEINE KREDITKARTEN Im Gobbo-Laden kann sich Croc mit allerlei nützlichem Schnickschnack wie speziellen Sprungtechniken oder zusätzlicher Lebensenergie eindecken.



MEINUNG

Sicherlich kein Meilenstein – aber ein höchst unterhaltsamer Spielspaß für Jung und Alt.

Peter Kusenberg

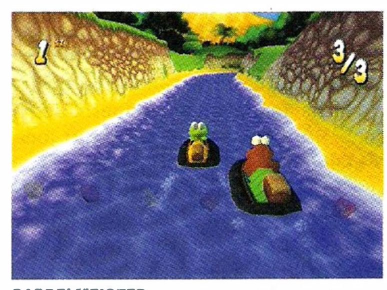
Aus Krokodilen kann man offenbar nicht nur edle Handtaschen herstellen: Croc ist ein grundsympathischer Held, der nicht nur seine Stauneäuglein aufreißen kann, sondern sich wagemutig durch eine kunterbunte Fantasiewelt schlägt. Leider lässt sich der kleine Kerl nicht so einfach steuern wie sein dreister Heldenkollege in *Rayman 2*, was vor allem wegen der unberechenbaren Kameraführung unangenehm auffällt. Neben der witzigen Handlung, dem genialen Soundtrack und der immer noch recht gefälligen Optik hat es mir besonders gut gefallen, dass ich meine mühevoll gesammelten Diamanten gegen allerlei nützliche Gegenstände eintauschen konnte.

Nach zwei Jahren macht sich Croc wieder auf den Weg, um den befreundeten Gobbos aus der Patsche zu helfen. Natürlich lauern unzählige Gefahren auf das knuddelige Krokodil mit den großen Kulleraugen.

Croc 2 bietet Unterhaltung für die ganze Familie. Allerdings sorgt die ungenaue Steuerung für gelegentlichen Frust.

Der Anlass zu diesem Abenteuer ist die Wiederauferstehung des bösen Barons Dante, der mit seinen diabolischen Dantinis die braven, aber völlig hilflosen Gobbos tyrannisiert. Croc startet in der Siedlung dieser kleinen Gesellen und informiert sich in kurzen Dialogen über den Stand der Dinge. Zu Beginn müssen Sie an einer Regatta teilnehmen, fünf Schatzkästlein einsammeln sowie einen gefangenen Gobbo befreien. Diese Aufgaben erledigt Croc mit Leichtigkeit, doch für die späteren Spielabschnitte reichen seine anfänglichen Fähigkeiten nicht aus. Daher ist es von Vorteil, dass er im Kramladen des Dorfes neue Fähigkeiten wie den Supersprung oder den so genannten Power Flip erwerben kann. Dafür muss er einen entsprechenden Gegenwert auf die Theke blättern – in diesem Fall sind es die genreüblichen Kristalle und Diamanten. Technisch kann der Jump&Run-Titel locker mit dem quirligen Vorgänger mithalten und auch die einzelnen Levels sind abwechslungsreich gestaltet; hingegen ist die Steuerung leider genauso sperrig wie in *Croc*. Argonaut hat aber immerhin die extrem hohe Qualität des Soundtracks beibehalten, der mit eingängigsten Mitsummmelodien für Ohrwürmer sorgt.

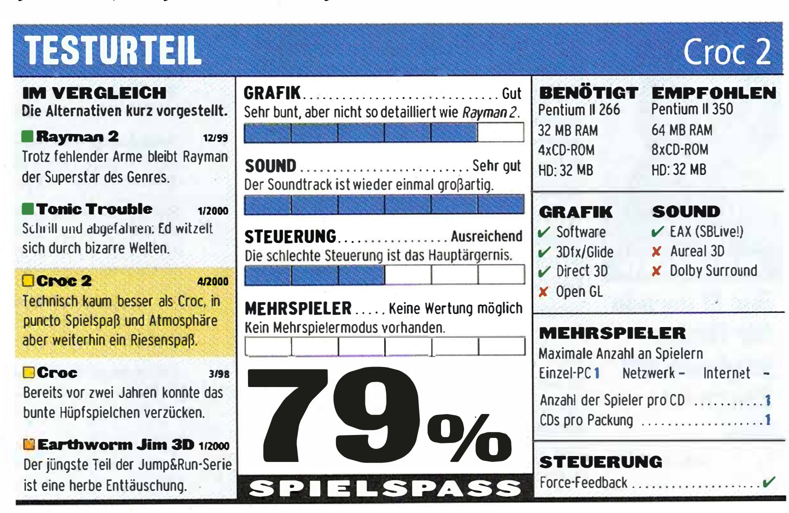
Peter Kusenberg



PADDELMEISTER Croc muss sich auch im gewaltlosen Wettstreit bewähren.



KROKODILSTRÄNEN Viele Räumlichkeiten, Situationen und Rätsel erinnern sehr stark an den ersten Teil der Serie.



TESTURTEIL Croc 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Rayman 2** 12/99 – Trotz fehlender Arme bleibt Rayman der Superstar des Genres.
- **Tonic Trouble** 1/2000 – Schrill und abgefahren: Ed witzelt sich durch bizarre Welten.
- **Croc 2** 4/2000 – Technisch kaum besser als Croc, in puncto Spielspaß und Atmosphäre aber weiterhin ein Riesenspaß.
- **Croc** 3/98 – Bereits vor zwei Jahren konnte das bunte Hüpfspielchen verzücken.
- **Earthworm Jim 3D** 1/2000 – Der jüngste Teil der Jump&Run-Serie ist eine herbe Enttäuschung.

GRAFIK .... Gut
Sehr bunt, aber nicht so detailliert wie *Rayman 2*.

SOUND .... Sehr gut
Der Soundtrack ist wieder einmal großartig.

STEUERUNG .... Ausreichend
Die schlechte Steuerung ist das Hauptärgernis.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

79%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium II 350
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 32 MB	HD: 32 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

Wer bremst, gewinnt

Die Macher von Bleifuss und Superbike World Championship melden sich eindrucksvoll zurück.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Milestone** ■ VERTRIEB **EA Sports** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **3. März 2000** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- Original-Strecken und Fahrer
- Deutscher Kommentator
- Mehrspieler-Rennen an einem PC möglich
- Kostenloser Server im Internet geplant
- Replay-Funktion

Steigen Sie in die Lederkombi und holen Sie den Sturzhelm aus dem Keller! Mit *Superbike 2000* geben Motorrad-Fanatiker auch außerhalb der Saison Vollgas.

Was dem Autonarren seine Tourenwagen, das sind für Motorradfahrer die Superbikes. Diese hochgezüchteten Maschinen sind seriennäher als die Grand Prix Bikes und somit bezahlbarer als die Hightech-Krads aus der Königsklasse. In EA Sports' 2000er-Version der Rennsimulation schlüpfen Sie in den knallbunten Lederdress eines unerschrockenen Motorrad-Rennfahrers. Sie wählen Ihren Lieblingsfahrer und dessen Team aus den tatsächlichen Teilnehmern der aktuellen Superbike-Saison aus. Grundsätzlich bietet das Spiel drei verschiedene Fahrmodi: Schnelles Rennen, Einzelrennen und Meisterschaft. Das schnelle Rennen versetzt Sie sofort an die Spitze eines Starterfeldes. In Einzelrennen und Meisterschaft können Sie hingegen jede Veranstaltung eines Superbike-Wochenendes nachspielen, vom freien Training bis hin zum eigentlichen Wettbewerb.

Bevor es losgeht, kümmern sich erfahrene Piloten noch um das Tuning und die Reifenwahl; diese Aufgabe kann aber auch der Computer übernehmen.

Auf der Strecke angekommen, erwarten Sie detailgetreue Nachbildungen legendärer Kurse wie Monza, Hockenheim oder Brands Hatch. Optisch eindrucksvoller als die Kurse sind die Motorräder selbst und vor allem die Fahrer. Die Lederkombiträger ducken sich auf den Geraden hinter die Verkleidung, hängen in engen Kurven wenige Zentimeter über dem Asphalt und halten in kritischen Situationen bravourös das Gleichgewicht. Spielen Sie im Anfänger-Modus, so führt Ihr Fahrer die passenden Bewegungen selber aus. In höheren Schwierigkeitsgraden jedoch müssen Sie selber entscheiden, wann Sie sich flach aufs Bike legen und wann Sie sich zum Bremsen in den Wind recken.

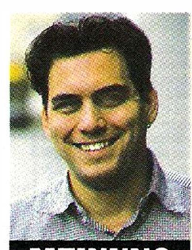
Wer sich lieber mit menschlichen als mit simulierten Gegnern misst, spielt entweder am selben PC mit geteiltem Bildschirm oder tritt im LAN oder Internet gegen bis zu fünf Konkurrenten an.

Sascha Gliss

Simulations-feelling pur. Nur wer umsichtig mit dem Gashebel umgeht, kommt bei Superbike auf einen grünen Zweig.



ROTER RENNER Was Preis und Performance anbelangt, gilt die heißblütige italienische Ducati als der Ferrari unter den Motorrädern und ist der Traum eines jeden Superbikers.

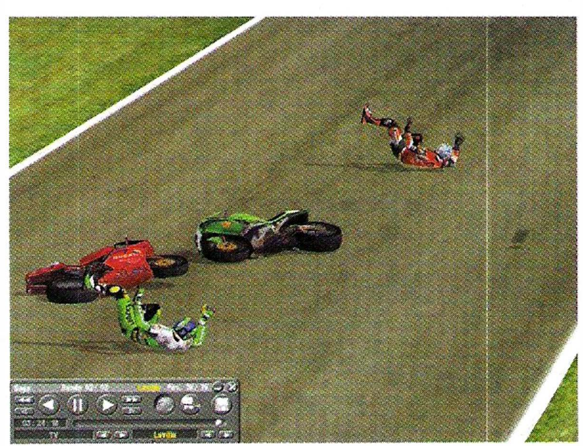


MEINUNG

Näher dran am Geschehen ist nur ein echter Rennfahrer

Sascha Gliss

In puncto Grafik, Handling und Realismus lässt *Superbike 2000* die Konkurrenz hinter sich. Die Animationen der Fahrer und ihrer Maschinen sind lebensnah und absolut flüssig. Die motorradtypischen Fahreigenschaften werden erstaunlich akkurat simuliert. Genau dieser Umstand sorgt aber auch dafür, dass das Spiel im realistischsten Schwierigkeitsgrad nur mühsam zu beherrschen ist.



GLÜCK GEHABT Solche spektakulären Stürze sind in Superbikes 2000 an der Tagesordnung, gehen aber meist glimpflich aus.

TESTURTEIL Superbike 2000

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Superbike 2000** 4/2000 – Super Grafik, starke Fahrphysik! *Superbike 2000* ist der neue Maßstab für alle Motorradrennspiele.
- **Superbike World Championship** 4/99 – Der Vorgänger vom letzten Jahr kann auch heute noch gut mithalten.
- **GP 500** 8/98 – Ultrarealistisch, allerdings grafisch nicht mehr ganz up to date.
- **Castr. Honda Superbike Challenge** 8/98 – Das offizielle Honda-Produkt kann der EA-Serie nicht das Wasser reichen.
- **Gr. Prix 500ccm** 12/98 – War beim Erscheinen nur guter Durchschnitt. Nicht mehr konkurrenzfähig.

GRAFIK .... Sehr gut
Großartig animierte Fahrer, detaillierte Bikes.

SOUND .... Gut
Standard-Geräuschkulisse ohne große Schwächen.

STEUERUNG .... Gut
Nicht einfach, aber realistisch umgesetzt.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Mehrspieler-Rennen an einem PC möglich.

87 %
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200 MMX	Pentium II 350
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 295 MB	HD: 295 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✗ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 2 Netzwerk 6 Internet 6
Anzahl der Spieler pro CD 2
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✓

Mit tausend Fragen um die Welt

Nach altem Rezept reaktiviert Funcom die Sparte der Puzzlegeschichten – und die darbenden Fans atmen auf.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Funcom** ■ VERTRIEB **Egmont Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2000** ■ USK **Ab 6 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Klassisches Adventure
- Charismatische Heldin
- Schwedische Entwickler
- Prominente Synchronsprecher

Ist Abenteuerland schon abgebrannt? Zumindest steckt das Genre in einer handfesten Krise. Ob April Ryan das ändern kann, bleibt abzuwarten. Sexy, intelligent und albtraumgeplagt, soll sie Adventures wieder hoffähig machen.

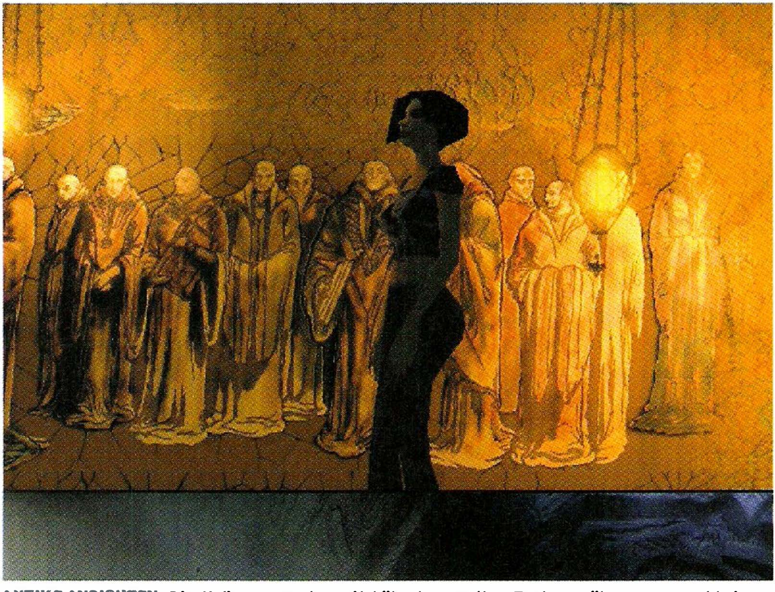
Ihren gewöhnlichen Trott lebt die junge Titelheldin in einer deutlich von Filmen wie *Blade Runner* inspirierten Zukunftswelt mit Namen Stark. Tagsüber kellnert und studiert sie, nachts meint sie, wilde Geschichten über Drachen zu träumen. Die sind jedoch real: Das wissenschaftsgläubige Stark nämlich existiert parallel zum Märchenland Arcadia. Die beiden Dimensionen balancieren sich auf der kosmischen Waage gegenseitig aus und April darf als Quasi-Messias hin und her pendeln, um sicherzustellen, dass es so bleibt. Sie selbst erkennt ihre Berufung leider erst, als düstere Gestalten die Harmonie schon fast zerstört haben ...

Weil frau ungern kämpft, sondern lieber durch überlegenen Intellekt glänzt, entwickelt sich *Die längste Reise* im Folgenden zum Rätselspiel traditioneller Machart. Ähnlich wie in früheren LucasArts-Titeln (z. B. *Indiana Jones 4*) lenken Sie Ihre nett animierte Dame durch knapp 150 stilsicher bemalte Kulissen, die perspektivisch drei Dimensionen vortäuschen. Neue Handlungsschritte werden entweder von Kombinationspuzzles oder Dialogen eingeleitet – wobei letztere nicht allein wegen ihres Wortwitzes auffallen: Viel phänomenaler ist ihre Ausgiebigkeit. Dank ausschließlich bekannter Synchronstimmen wie der von Jack Nicholson hält sich der Nervfaktor aber gottlob in Grenzen.

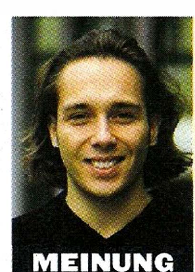
Auch in puncto Steuerung sind die Entwickler auf bekannten Pfaden geblieben: Klicken Sie ein Objekt an, erscheint ein kleines Menü mit möglichen Aktionen wie „Lesen" oder „Benutzen". Die Art der Rätsel reicht von abgedreht bis technisch sinnvoll; Anfänger sollten nur wissen, dass der Schwierigkeitsgrad besonders gegen Ende zu einem beachtlichen Höhenflug ansetzt. Zwischendurch bieten berechnete Videosequenzen eine willkommene Abwechslung fürs Auge und ein Tagebuch, das April parallel zur Story in lustiger Manier abfasst, hält Lesestoff bereit.

Daniel Ch. Kreiss

Was für alteingesessene, genügsame Puzzler ein Festmahl, ist für Neueinsteiger schwere Kost.



ANTIKE ANSICHTEN Die Kulissen wurden mit hübsch gemalten Texturen überzogen und bringen Stimmung rüber. Leider nehmen die Dialoge dem Spiel zu viel Geschwindigkeit.

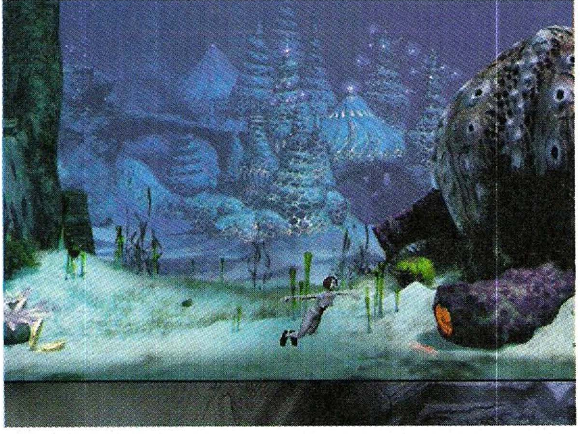


MEINUNG

Eine dramatische Fahrt ins Fantastische – die an der breiten Masse vorbeirauschen wird.

Daniel Ch. Kreiss

Mit der heutigen Technik hätte man mehr anstellen können! Die Regie wirkt rundweg zu starr; kein Perspektivenwechsel hält die Dialoge lebendig, stattdessen reden alle Figuren in fixen Positionen aufeinander ein – der Fehler wurde schon *Baphomets Fluch 2* zum Stolperstein. Schade, denn tatsächlich wird die komplexe Story atmosphärisch erzählt und die Rätsellogik ist nachvollziehbar.



SPIEL MIT TIEFGANG Bis das kühle Nass ruft, werden selbst Profis einige Zeit knobeln müssen – vorangetrieben von Traumstorys.

TESTURTEIL — The longest Journey

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Grim Fandango** 1/99 – Der makellose Maßstab: voll beißendem Witz und lustigen Anspielungen.
- **Monkey Island 3** 1/98 – Der Kommerzkönig: Die humorige Piratenmär war der letzte Großerfolg.
- **Blade Runner** 1/98 – Der Kreative: eine grandiose Filmadaption mit mehreren Storyvariationen.
- **The longest Journey** 4/2000 – Endlich wieder ein liebevoll gemachtes Adventure – hätte nur mit mehr Rasanz inszeniert werden müssen.
- **Nightlong** 11/98 – Der Versackte: Trotz Qualität geriet der Zukunftsdetektiv in Vergessenheit.

GRAFIK ..... Gut
Hübsche Hintergründe umrahmen unscharfe Figuren.

SOUND ..... Sehr gut
Synchronsprecher bekannt aus Film und Fernsehen.

STEUERUNG ..... Gut
Das alte Adventure-Mausinterface ohne Schnörkel.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

74% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II 266
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 250 MB	HD: 700 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ..... ✘

Eiserne Schlägertruppe

In einer völlig technisierten Zukunftswelt kämpfen Sie mit riesigen Robotern um die Vorherrschaft.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Zono** ■ VERTRIEB **GT Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2000** ■ USK **Ab 12 Jahren**

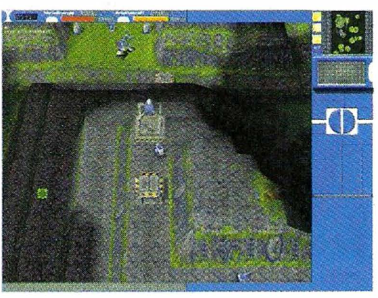
AUF EINEN BLICK
- 3D-Technik
- 3 Kampagnen
- 3 Welten
- 3 Fraktionen
- 3 Ressourcen
- Trillionen Combots-Variationen



NOUS SOMMES DE SOLEIL Sonnenkollektoren sorgen dauerhaft für Energiezufuhr.



HEAVY METAL Der Basenbau erfolgt fast genau so wie in Earth 2150.

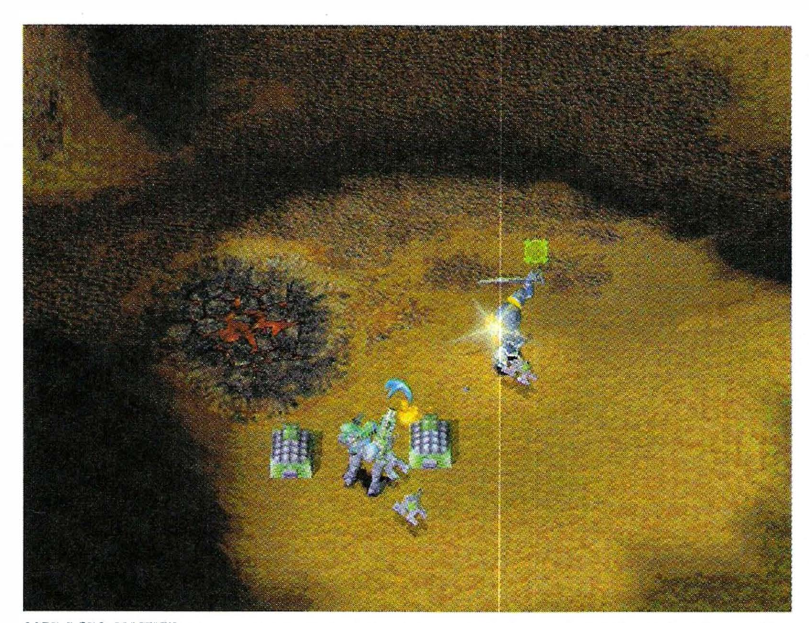


STAIRWAY TO HEAVEN Aufzüge verbinden die verschiedenen Ebenen miteinander.

An fiktiven Schauplätzen frechen Feinden einzuheizen, ist seit den Tagen von *Command & Conquer* ein beliebtes Hobby unter Echtzeitstrategiefans. *Metal Fatigue* würzt das mittlerweile nicht mehr ganz taufrische Rezept mit einer besonders feinen Zutat ...

Nach dem actionlastigen Vorspann mögen sich Genrekenner denken: „Ist ja die gleiche Chose wie bei *Total Annihilation* oder *Command & Conquer*." Zunächst scheint sich diese Befürchtung zu bewahrheiten, denn die Hintergrundgeschichte um den Streit dreier Brüder in einer fernen Zukunftswelt ist alles andere als originell. Jeder von diesen Herren heuert nämlich bei einem von drei politisch und militärisch einflussreichen Konzernen an und erlebt in jeweils einer Kampagne einen Wettkampf um die begehrten Artefakte der Alienkultur Hedoth. Da die drei Kontrahenten MilAgro, Neuropa und Rimtech technisch etwa auf dem gleichen Stand sind, unterscheiden sich ihre Militäreinheiten und Gebäude im Wesentlichen nur im Design voneinander. Ebenso nutzen alle drei Dampf, Lava und Sonnenenergie als grundlegende Energiequellen, wobei jedoch nicht alle auf dem Erdboden zu finden sind. Um die wärmenden Strahlen der Sonne einfangen zu können, muss der Spieler Sonnenkollektoren auf stationären Asteroiden errichten, während Lavafelder unter und über der Erd-

■ INVASION Feindliche Combots greifen die Basis an – sogar mit Luftunterstützung.



SIZE DOES MATTER Gegen die Combots haben Panzer, Raketenwerfer und sonstige konventionelle Gerätschaften keine Chance: Die Giganten machen einfach alles platt.



NEUROPA In der dritten Kampagne müssen Sie ein Alien-Artefakt unter die Lupe nehmen, bevor Sie dem Gegner zusetzen.



RUHE VOR DEM STURM Nachdem Sie in der Planungsphase Ihre Basis ausgerüstet haben, können Sie sich Ihre Gegner zur Brust nehmen.

oberfläche zu finden sind. Wie bei *Earth 2150* können die verschiedenen Ebenen im Raum taktisch genutzt werden, um etwa einen unterirdischen Überraschungsangriff auf die feindliche Basis durchzuführen.

Doch darin erschöpft sich keineswegs das taktische Potenzial von *Metal Fatigue*. Im Gegensatz zu *C&C 3* entsenden Sie nämlich nicht nur Panzer und ähnlich altbackenes Kriegsgerät ins feindliche Lager, sondern auch so genannte Combots. Diese riesigen Kampfkolosse bestehen aus fünf Basisteilen, die je nach Stand der Technik beliebig miteinander kombiniert werden können. Sie haben auch die Möglichkeit, Überbleibsel gegnerischer Combots aufzusammeln und ins eigene Forschungszentrum zu bringen, wo sie der eigenen Combots-Kollektion hinzugefügt werden; in späteren Missionen können Sie Ihre Kampfroboter mit Jetpacks ausstatten und etwa von Asteroid zu Asteroid fliegen lassen. Im Kopf dieser Super-Mechs sitzen ausgebildete Mannschaften, die sämtliche Bewegungen des Giganten steuern. Ihre Aufgaben bestehen beispielsweise darin, ein Alien-Artefakt in Besitz zu nehmen oder den Gegner komplett zu vernichten.

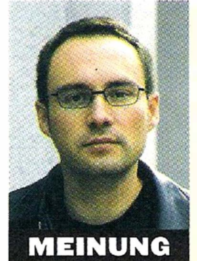
Da im Eifer des Gefechts auf immerhin drei Ebenen mitunter Hektik ausbrechen kann, dürfen Sie Ihren Einheiten ein gewisses Maß an Eigeninitiative zubilligen. Befehlen Sie etwa einem Combot, eine bestimmte Position zu verteidigen, dann wird er sich von keinem noch so martialischen Kriegslärm von seiner Order ablenken lassen. Die Kämpfe zwischen diesen metallenen Giganten werden als eindrucksvoller Schlagabtausch ausgetragen, aus dem nur die Bestgerüsteten als Sieger hervorgehen. Diesem Schauspiel können Sie aus großer Distanz oder aus nächster Nähe beiwohnen, da die flexible 3D-Technologie ein stufenloses Zoomen, Drehen und Wenden der Karte erlaubt. Wie bei *Earth 2150* ist es Ihnen daher möglich, sich rasch einen Überblick über das gesamte Schlachtfeld zu verschaffen. Zudem teilt Ihnen eine weibliche Stimme mit, wann und wo Ihre Einheiten mit dem Feind in Berührung kommen. Haben Sie alle drei Kampagnen erfolgreich gemeistert, dann können Sie im Mehrspielermodus Ihre Taktiken im Kampf gegen richtige Gegner erproben.

MechWarrior trifft StarCraft: Jede Mission wartet mit neuen Ideen auf.

Peter Kusenberg



AUF DER CD-ROM!
Gleich antesten: Die Demoversion enthält zwei Missionen.



MEINUNG

Auf diesen Schlachtfeldern könnten Schrotthändler jubilieren.

Peter Kusenberg

An *Earth 2150* müssen sich – zumindest bis zum Erscheinen von *Dark Reign 2* – alle Echtzeitstrategietitel mit Science-Fiction-Thematik messen lassen. *Metal Fatigue* weist auf den ersten Blick sämtliche Pluspunkte auf, die es zu einem ernst zu nehmenden *Earth 2150*-Konkurrenten machen könnten: originelles Grundkonzept, aktuelle 3D-Technik, zig verschiedene Einheiten, mehrere Spielebenen sowie abwechslungsreiche Schlachten. Allerdings ist die Atmosphäre deutlich dünner als beim Genreprimus und auch die Landschaften sind allzu steril gestaltet – ein Manko, das schon *TA Kingdoms* Sympathien kostete. Dennoch haben mir die Combot-Bastelei und das hektische Einheitenmanagement auf drei Ebenen wahnsinnig viel Spaß gemacht: Allein dadurch kann sich *Metal Fatigue* souverän weit vor dem faden *Thandor* platzieren.

TESTURTEIL — Metal Fatigue

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Earth 2150 12/99
Der TopWare-Titel hat alles, was ein Echtzeitstrategiehit braucht.

C&C 3: Tiberian Sun 11/99
Für konservative Gemüter immer noch ein nettes Spielerlebnis.

Metal Fatigue 4/2000
Dank des originellen Spielkonzepts kann sich *Metal Fatigue* in der Oberklasse positionieren.

Warzone 2100 5/99
Hübsch gestaltet, spielerisch abwechslungsreich, aber ohne Seele.

Thandor 2/2000
Trotz dreister Ideenklauerei kommt hier keine Stimmung auf.

GRAFIK .... Gut
Top-Technik, doch die Landschaften wirken steril.

SOUND .... Gut
Stimmungsvoller Soundtrack, gute Übersetzung.

STEUERUNG .... Befriedigend
Unübersichtliches und schlecht arrangiertes Menü.

MEHRSPIELER .... Gut
Attraktive Karten mit vielen Einstellungsoptionen.

83%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Celeron 400
32 MB RAM	128 MB RAM
6xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 100 MB	HD: 300 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Will Smith das spielen?

Ein 100-Millionen-Dollar teurer Kinofilm als Vorlage ist leider kein Garant für ein halbwegs brauchbares Spiel.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Southpeak Interactive** ■ VERTRIEB **Ubi Soft** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2000** ■ USK **N.n.b.**

AUF EINEN BLICK

- Zwei Spielfiguren
- Zahllose Waffen, die kaum treffen
- Zahllose Gegner, die kaum treffen
- Weibliche Animationen der Helden
- Separat einstellbare Schwierigkeitsgrade für Action und Adventure



UNPASSEND Die gemalten Hintergrundbilder weisen zahlreiche Details auf, ebenso die Texturen der Spielfiguren. Deren Polygonanzahl ist dafür erbärmlich gering.



MEINUNG

Anstatt auf Charme und Witz setzt das Adventure auf Gewalt und dümmliche Klick-Orgien.

Harald Wagner

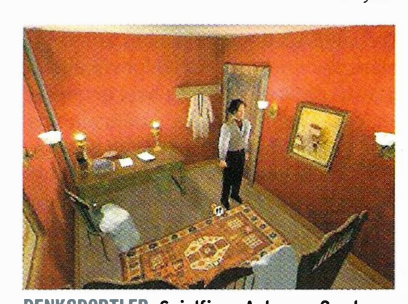
Will Smith und Kevin Kline hätten wenig Freude an diesem Spiel. Wo die Hauptdarsteller des zugrunde liegenden Spielfilms ihre Probleme mit Charme und Witz gelöst haben, setzt Southpeaks Adventure auf Gewalt und dümmliche Was-funktioniert-womit-Orgien. Die Engine ist zudem leider ungeeignet, da die ständig wechselnden Bildschirmausschnitte und ein wackelnder Mauscursor die Actionteile zu einem reinen Glücksspiel machen. Völlig schlecht ist *Wild Wild West* dennoch nicht: Die Lösung etlicher Rätsel ist (im Nachhinein) durchaus amüsant. Zudem bietet das Spiel tagelangen Spaß für all diejenigen, die auf aktives Denken verzichten möchten.

Was kann schlechter sein als ein Film zum Buch? Das Spiel zum Film! Auch diesen Monat muss man seine geliebten Vorurteile nicht überdenken.

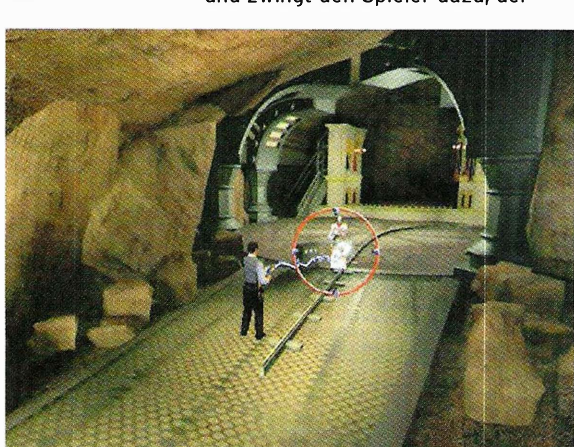
Ähnlich wie im gleichnamigen Film dreht sich in *Wild Wild West* alles um eine Morddrohung an Präsident Grant. Sofort nachdem ihm die Drohung zugegangen ist, beauftragt er die Marshals West und Gordon. Die beiden sollen herausfinden, wer hinter der Drohung steckt, und entsprechende Gegenmaßnahmen einleiten. Dies ist nicht besonders schwierig. Das Spiel ist völlig linear aufgebaut und zwingt den Spieler dazu, der Handlung zu folgen oder im Kugelhagel der zahllosen Gegner zu sterben. *Wild Wild West* besteht hauptsächlich aus anspruchslosen Schießereien, während derer sich West und Gordon als lausige Schützen entpuppen und ständig nachladen müssen. Die Gegner treffen zwar auch nur selten, aber sie haben offenbar unendlich große Magazine. Die Grafik besteht dabei aus 3D-Figuren, die über den handgemalten Hintergründen schweben und so das Zielen erschweren. Im Vergleich zu den Rätseln ist der Actionanteil dennoch amüsant: Das Lösen der Puzzles setzt kaum logisches Denken voraus. So besteht Wests erste Aufgabe darin, einen Korkenzieher zu reparieren – was ihm mit Hilfe eines Kaminbestecks, eines Gewehrteils und eines Plastikvogels schließlich gelingt.

Harald Wagner

Für das Lösen der Puzzles ist kein logisches Denken notwendig, zudem ist es noch langweiliger als der Actionteil.



DENKSPORTLER Spielfigur Artemus Gordon verzichtet auf jegliche Schießereien.



ZERSTREUT Das Fadenkreuz wird kleiner, wenn die Maus ruht. Dennoch werden Schüsse über den halben Bildschirm verteilt.

TESTURTEIL — Wild Wild West

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Tomb Raider 4** 1/2000 — Optimal: Fordert sowohl das Hirn als auch den Abzugsfinger.
- **Star Trek: Der Aufstand** 1/2000 — Unausgegorene Action, gleichförmige Rätsel, aber eine gute Präsentation.
- **Alone in the Dark 3** 3/95 — Trotz des hohen Alters noch immer das beste Wildwest-Adventure.
- **Wild Wild West** 4/2000 — Keine Atmosphäre, stetes Danebenschießen, dümmliche Rätsel - so sollten Filmumsetzungen nicht aussehen.
- **Ed Hunter** 7/99 — Noch weniger interaktiv, dafür ist der Actionpart nur genauso schlecht.

GRAFIK .... Befriedigend
Wild und wirr wechselnde Kameraperspektiven.

SOUND .... Befriedigend
Brauchbare Musik und viel zu wenige Effekte.

STEUERUNG .... Mangelhaft
Nicht einmal exaktes Zielen ist möglich.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

52%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 266	Pentium II 350
64 MB RAM	64 MB RAM
8xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 63 MB	HD: 385 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Ein ganz hohler Zahn

Die Ruhe vor Diablo 2 wird vermehrt von substanzlosen Trittbrettfahrern genutzt.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Computerhouse** ■ PREIS **ca. DM 70,-** ■ TERMIN **Bereitserschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 4 Charakterklassen
- 7 Levels
- 5 Zaubersprüche
- 12 Gegnertypen
- Tausend Tode



RATE, WER ICH BIN! **Der zweite Pixelhaufen links der Explosion ist unser Spielzwerg. Sein unverkennbares Markenzeichen: ein stolpernder Watschelgang wie auf Toilettensuche.**

Märchenstunde in Stumpfsinn ertränkt: *Satanica*, ein weiterer *Diablo*-Klon aus der Discountabteilung, bringt das Kunststück fertig, so dämlich zu sein, dass es fast wieder lustig ist.

Im Land ohne Namen regiert das Chaos, seit ein Dämon furchtbare Zauberformeln vor sich hin brabbelt. Brüder verhauen Brüder und Schwestern nehmen sich wechselseitig den Nagellack weg, derweil vor der Haustür grüne Knubbelkobolde Ringelreihen tanzen. Zwar mutet das Szenario fraglos witzig an, aber da sich Heroen in sittlichen Verhältnissen wohler fühlen, zieht einer – Zwerg, Kämpfer, Barbar oder Zauberer – unter des Spielers Regie aus, dem Bösen das Fürchten zu lehren. Was kommt, ist grob gestrickt: Aus schräger Draufsicht lenken Sie Ihre Figur durch Wälder, Verliese sowie Lavahöhlen, klicken wuselnde Trolle und Reptilien einfach an, um sie handgreiflich oder per Magie zu versohlen, und lösen hie und da Schalterrätsel für Naivlinge. Die Charakterwerte verändern sich automatisch. In spärlich eingestreuten Dialogen blitzt noch herrlich makabrer Humor auf, ansonsten jagt ein spielerischer Stereotyp den anderen. Museumsflair verbreitet die Technik: Verlassen Sie ein Bildquadrat, wird erst ein neues geladen, obendrein scheinen die Animationen dem Kasperletheater entliehen.

Daniel Ch. Kreiss

Der Machowitz geht ab der Hälfte flöten, dann folgt die nüchterne Erkenntnis: Helden sind dumm und machen ständig dasselbe.

TESTURTEIL — Satanica

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Darkstone** 10/99 – Bunt und kitschig, dank schöner Rätsel aber vielseitiger als *Diablo*.
- **Nox** 3/00 – Punktet gegen *Diablo* mit modernerer Technik und Magie in Massen.
- **Revenant** 12/99 – Verschiedene Schlagkombinationen lassen Prügelspiel-Flair aufkommen.
- **Diablo** 2/97 – Der Klassiker hat mittlerweile reichlich graue Haare bekommen.
- **Satanica** 4/00 – Spielt klar in einer niedrigeren Liga als der Rest: Die Grafik ist lau, das Gameplay mau.

GRAFIK .... Ausreichend
Alles, nur bestimmt kein Augenschmaus.

SOUND .... Ausreichend
Meist uninspiriertes Gequäke, selten Sprache.

STEUERUNG .... Befriedigend
Simpel wegen spärlicher Aktionsmöglichkeiten.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Gegen- und miteinander recht kurzweilig.

46%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 120	Pentium 200
32 MB RAM	32 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 250 MB	HD: 250 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

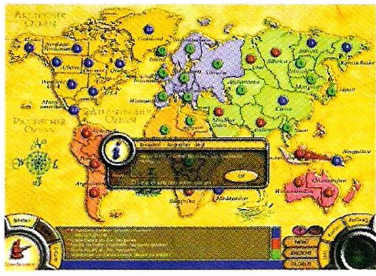
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet 4
Anzahl der Spieler pro CD 4
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Risiko 2

■ GENRE **Rundenstrategie** ■ ENTWICKLER **MicroProse** ■ VERTRIEB **Hasbro** ■ USK **Ab 6 Jahren**



ÜBERSICHTLICH **Die Benutzerführung ist wesentlich aufgeräumter und schneller.**

Die zweite Umsetzung von Hasbros berühmtem Brettspiel *Risiko* hält sich erfreulicherweise stärker an die Vorlage als die erste Version. Rundenweise gilt es, Truppen auf den insgesamt 42 Ländern zu stationieren und mit ihnen die von maximal acht Gegnern besetzten Nachbarländer zu erobern. Neben dem klassischen Spielmodus existiert ein „Simultanrisiko" genannter Modus, in dem alle Parteien gleichzeitig ziehen. Dies kann dazu führen, dass man mit großen Armeen unverteidigte Länder angreift, insgesamt muss man aber weitaus strategischer denken. Leider hat man immer noch den Eindruck, der PC würde beim Würfeln gelegentlich schummeln. *(hw)*

SPIELSPASS 76%

Shadow Watch

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **Red Storm Entert.** ■ VERTRIEB **Take 2** ■ USK **Noch nicht bekannt**



GOTHAM CITY **Die Grafik erinnert an alte Batman-Comics. Die Animationen sind holprig.**

Bei *Shadow Watch* handelt es sich um ein rundenbasiertes Strategiespiel, das sich spielerisch kaum von Referenztiteln wie *Jagged Alliance 2* unterscheidet – dabei aber auf winzigen Karten spielt. In einer comicartigen Welt leitet der Spieler eine kleine Anti-Terroreinheit, die in 16 Missionen eine Verschwörung aufdecken und die Welt retten muss. Der einzig nennenswerte Unterschied zu den bekannten Strategiespielen besteht darin, dass – abhängig von den Antworten der verhörten Zeugen – unterschiedliche Spielverläufe möglich sind. Mit insgesamt 162 denkbaren Kombinationen bietet *Shadow Watch* langen Zeitvertreib auf niedrigem Niveau. *(hw)*

SPIELSPASS 45%

Hausmeister und Topmanager

Es könnte so schön sein, einen Flughafen aufzubauen, zu wirtschaftlichem Erfolg zu führen und Milliardär zu werden.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Krisalis** ■ VERTRIEB **Take 2** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erhältlich** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- 200 Fluglinien
- 75 Standorte
- Ca. 15 Raumtypen
- Ca. 40 Gebäude
- Mangelhaftes Handbuch
- Mangelhaftes Informationssystem

Jedes Objekt eines internationalen Airports zu managen – vom einzelnen Terminal über die Startbahnen bis hin zum Wasserspender –, kann das wirklich funktionieren? Es kann, aber leider nicht mit dieser Wirtschaftssimulation.

Stellen Sie sich vor, sie hätten 50 Millionen Dollar und wüssten nicht, wohin damit. Während andere den Rest ihres Lebens in der Karibik verbringen würden, kaufen Sie sich ein trostloses Stück Land und bauen einen Flughafen. Ein kleiner Terminal, eine Startbahn und ein paar Nebengebäude reichen schon aus, damit die Fluggesellschaften Schlange stehen. Die angebotenen Linienflüge werden auf die freien Zeitfenster verteilt und schon beginnt man mit dem Geldverdienen.

Ganz so einfach geht es allerdings nicht weiter, denn mit zunehmenden Flugzahlen verlangen die Passagiere jede Menge Parkplätze sowie einen sicheren, sauberen und luxuriösen Terminal. Gleichzeitig bestehen die Fluggesellschaften auf eigene Abfertigungsschalter, Lagerhallen und modernere Flugzeughallen. Das Wachstum geht gehörig ins Geld, vor allem die laufenden Kosten übersteigen schnell die Umsätze. Wer fehl investiert, dem laufen schnell die Passagiere und die Fluggesellschaften weg. Leider gibt es keine Möglichkeit, den Schwachpunkt zu identifizieren. Beispielsweise meldet das Programm „Ihr Flughafen ist OK", dennoch schließt keine Fluggesellschaft einen Rahmenvertrag ab. Möglichkeiten dafür gibt es viele: ein unzureichender Ruf des Flughafens, zu wenige offene Zeitfenster, zu kurze Startbahnen und ca. 100 weitere potenzielle Schwachpunkte. Woran es nun aber hapert, darüber schweigt sich das Programm aus.

Die Vorgänge auf dem Flughafen werden mit einer ansehnlichen 3D-Grafikengine dargestellt. Flugzeugbewegungen sind damit ebenso zu beobachten wie einzelne Passagiere auf ihrem Weg durch den Flughafen. Hier zeigt sich allerdings auch, wie unausgereift insbesondere die Routenplanung des *Flughafen Manager* ist: So kollidieren auf den riesigen Rollfeldern selbst kleinste Flugzeuge, manchmal warten sie aber auch aufeinander, selbst wenn sie noch mehrere Kilometer voneinander entfernt sind. Zudem docken Transportflugzeuge am Passagierterminal an und beschweren sich anschließend, dass sie zu lange auf ihre Ladung warten müssen – die wesentlich günstiger gelegenen Parkpositionen in der Nähe der Lagerhallen bleiben dabei unbesetzt.

Harald Wagner



STRUKTURMASSNAHME Man stellt lediglich die Infrastruktur zur Verfügung, Passagiere und Flugzeuge und damit das Geld kommen nach den richtigen Investitionen von selbst.



MEINUNG

Auf Krisen kann man wegen fehlender Informationen nicht angemessen reagieren.

Harald Wagner

Flughafen Manager macht richtig Spaß – aller Mängel zum Trotz. Es ist sehr unterhaltsam, den anfangs winzigen Flughafen mit neuen Gebäuden, Terminalbereichen, Toilettenkabinen und Feuerlöschern auszubauen, Pachtverträge auszuhandeln und irgendwann ein internationales Drehkreuz des Luftverkehrs zu führen. Ob aber eine Wirtschaftskrise für den Niedergang des Flughafens verantwortlich ist, die Unzulänglichkeiten des Programms oder die Torheit des Spielers, bleibt leider ein Geheimnis des *Flughafen Manager*. Für Wirtschaftswissenschaftler ist das Spiel daher völlig ungeeignet, zum Zusehen und gelegentlichen Neuanfangen ist es hingegen wie geschaffen.

Transportflieger docken am Passagierterminal an und beschweren sich, dass sie zu lange auf ihre Ladung warten müssen.

TESTURTEIL Flughafen Manager

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Flughafen Manager** 4/2000 – Gut versteckte Spieltiefe, für Einsteiger daher bestens geeignet. Unzureichendes Informationssystem.
- **SimCity 3000** 3/99 – Diagramme greifen dem Städtebauer beim Management unter die Arme.
- **Rollercoaster Tycoon** 4/99 – Solange die Achterbahnen aufregend sind, klingelt auch der Geldbeutel.
- **Theme Park World** 1/2000 – Leichte Kost im Freizeitpark, funktionierendes Wirtschaftssystem.
- **Airline Tycoon** 10/98 – Das Führen einer Fluglinie ist hektisch, aber kurzweilig und logisch.

GRAFIK ...... Gut
Nicht schön, aber detailliert und unterhaltsam.

SOUND ...... Befriedigend
Blasse Geräusche und langweilige Melodien.

STEUERUNG ...... Ausreichend
Zu viele Knöpfe, keine Hilfen, kaum Hotkeys.

MEHRSPIELER ...... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

76%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 400
16 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 211 MB	HD: 211 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ...... ✘



Der Draht zur Welt

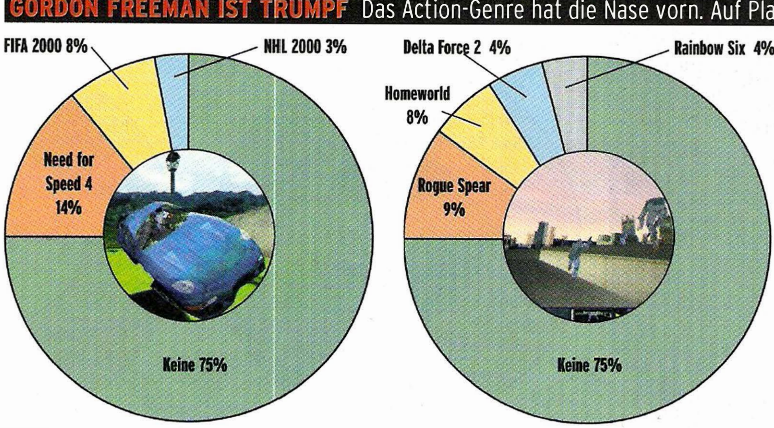
■ DAS SOLOSPIEL IST JETZT PASSÉ: Die Zahl der Online-Zocker nimmt rapide zu – Neulinge sind herzlich willkommen

Die sensationelle Beteiligung an unserer aktuellen Umfrage spricht Bände: Im Netz zu spielen ist salonfähig geworden und ersetzt vielen Zockern die Partie gegen den PC. Mittlerweile ist nicht nur bei den hartgesottenen Fans von Actiontiteln der Mehrspielermodus das wichtigste Kaufkriterium.

Noch bis vor wenigen Jahren wurden Erdenbewohner als bedauernswerte Freaks belächelt, die ihre Computer miteinander verkabelten, um gegeneinander in einem mit größtem technischen Aufwand errichteten LAN (= lokalem Netzwerk) eine Partie *Command & Conquer* zu zocken. Heutzutage ist es gang und gäbe, seine ED-Divisionen im Netz gegen die UCS-Streitkräfte eines *Earth 2150*-Freundes antreten zu lassen; besonders auch deshalb, weil die Verwirklichung eines Netzwerkspiels mittlerweile einfacher ist, als eine Tüte M&Ms zu öffnen. Modems, ISDN- und Netzwerkkarten gehören im Jahre 2000 zu den billigsten Komponenten eines aktuellen PC-Systems und auch die monatlichen Kosten für die Nutzung der Dienste verschiedener Internetanbieter wie AOL oder Viag Interkom sinken erfreulicherweise rasch. Derzeit verfügen beinahe zwei Drittel aller Befragten wenigstens über ein PC-System der Oberklasse (ab Celeron 400), denn wenn etwa *Earth 2150* auf einem Mittelklasserechner bereits im Einzelspielermodus ruckelt, dann wird eine Netzwerkpartie zur Diashow. Über die Hälfte unserer Leser hat sich zudem für einen ISDN-Anschluss entschieden, der in puncto Geschwindigkeit und Zuverlässigkeit gegenüber der Netzanbindung via Modem bekanntermaßen die Nase vorn hat. Auch der flinke Dienst der Telekom wird gerne genutzt: Rund ein Drittel der Befrag-

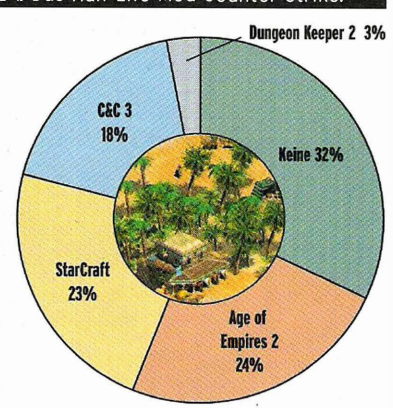
Was wird denn hier gespielt?

GORDON FREEMAN IST TRUMPF Das Action-Genre hat die Nase vorn. Auf Platz 1: Das Half-Life-Mod Counter Strike.

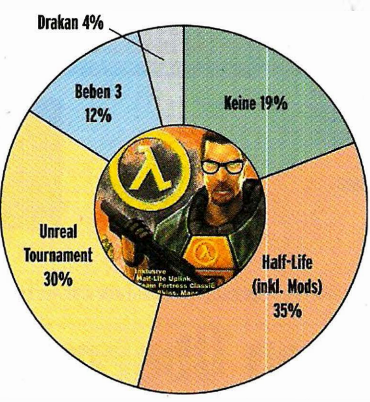


Welche Sport- und Renntitel spielen Sie online?

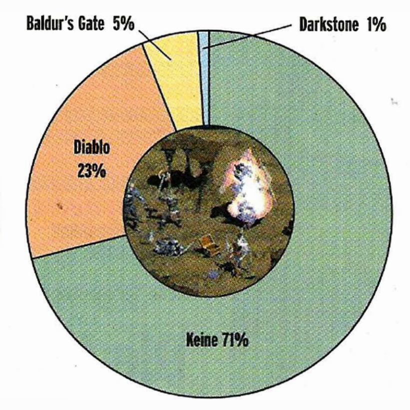
Welche Simulationen spielen Sie online?



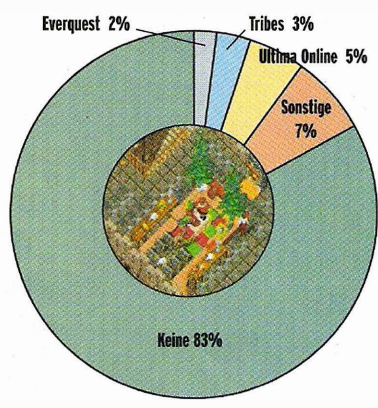
Welche Strategietitel spielen Sie online?



Welche Action-Titel spielen Sie online?*



Welche Rollenspiele spielen Sie online?



Welche reinen Online-Titel spielen Sie?

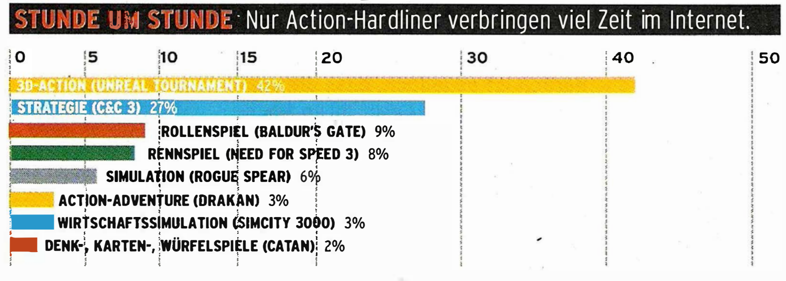
ten gibt T-Online den Vorzug vor dem Branchenriesen AOL sowie den verschiedenen lokalen Anbietern.

Wenn es darum geht, eine Partie *Diablo* oder *C&C 3* zu spielen, dann entscheiden sich die meisten Online-Zocker für das hervorragende Mehrspieler-Angebot der jeweiligen Hersteller, in unserem Beispiel also Blizzards battle.net und Westwoods *C&C*-Server. Doch auch die schnellen Leitungen von herstellerunabhängigen Anbietern wie gXp werden gerne genutzt, wobei die Wahl des Servers sicherlich häufig von der Verfügbarkeit geeigneter Spielerforen und zusätzlicher Information zu den Lieblingsspielen abhängig gemacht wird. Diese These wird schon allein dadurch bestätigt, dass der Gemeinschaft der Fans eines bestimmten PC-Spieletitels eine große Bedeutung beigemessen wird. Ob in Internetforen, speziellen Chaträumen, auf groß angelegten LAN-Partys mit Hunderten Teilnehmern oder im Mini-Netz der Studenten-WG: Der Austausch von Erfahrungen zwischen den Zockern, das Miteinander-Scherzen und Debattieren über die vermeintlich besten Erweiterungen zu beispielsweise *Unreal Tour-*

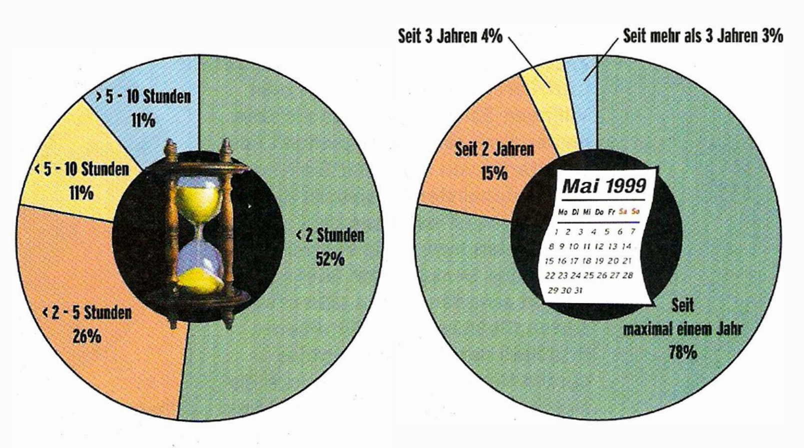
Bitte schießen Sie langsam: Immer mehr Anfänger wagen sich ins Internet.

Zeitversüßung

STUNDE UM STUNDE Nur Action-Hardliner verbringen viel Zeit im Internet.



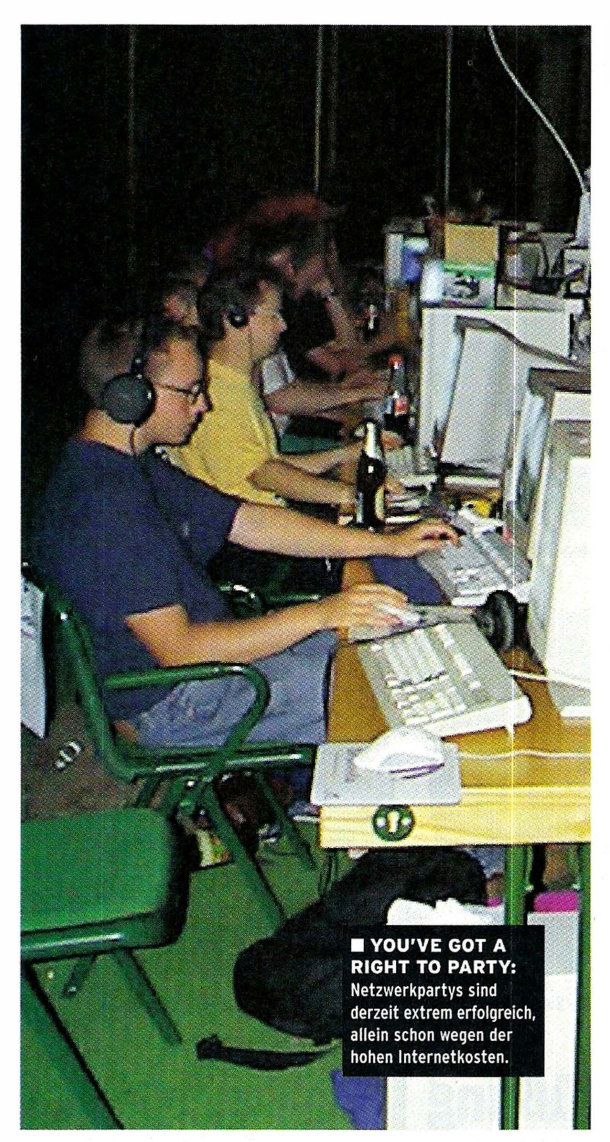
Welche Genres bevorzugen Sie beim Online-Spielen? (Mehrere Antworten möglich)



Wie lange spielen Sie wöchentlich online?

Seit wann zocken Sie Computerspiele online?

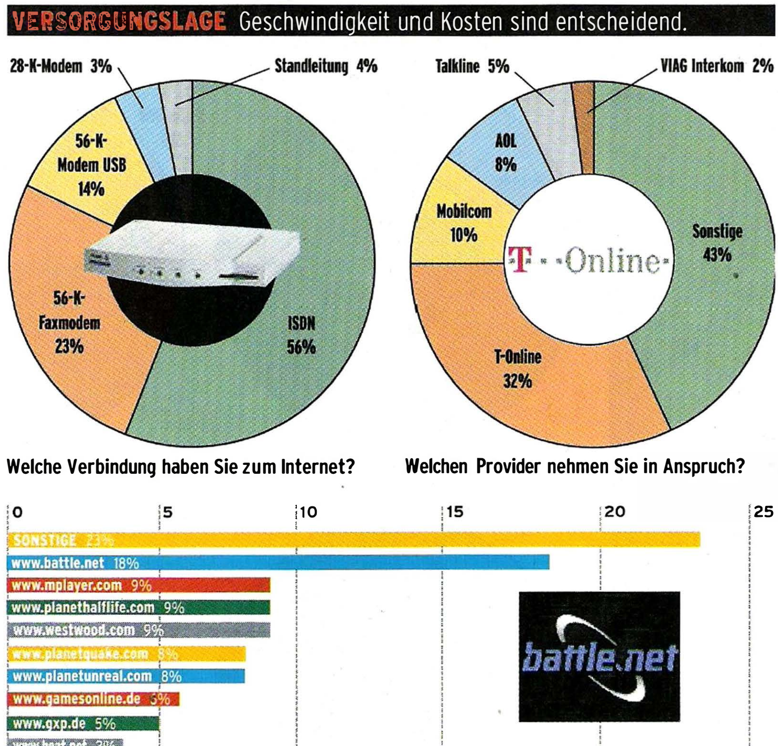
* Berücksichtigt wurden ausschließlich Fragebogen volljähriger Teilnehmer.



■ YOU'VE GOT A RIGHT TO PARTY: Netzwerkpartys sind derzeit extrem erfolgreich, allein schon wegen der hohen Internetkosten.

Serviceoase Internet

VERSORGUNGSLAGE Geschwindigkeit und Kosten sind entscheidend.



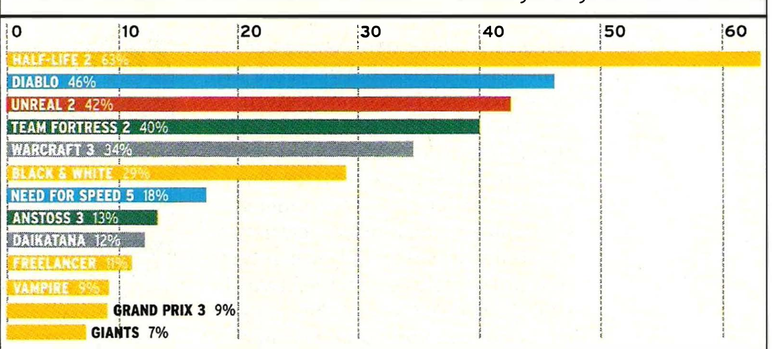
Welche Verbindung haben Sie zum Internet?

Welchen Provider nehmen Sie in Anspruch?

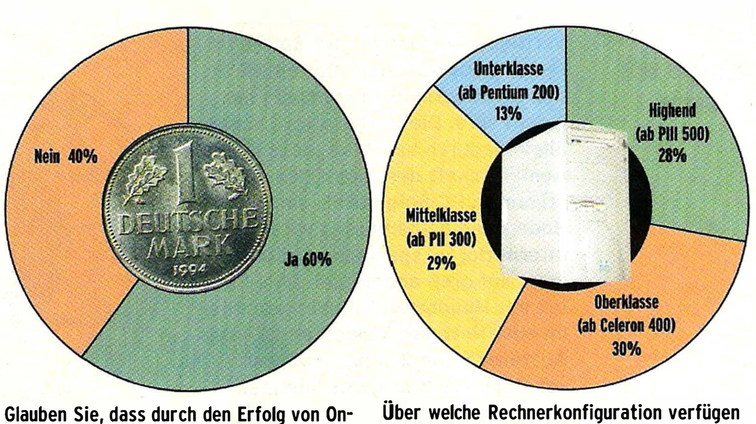
Welche Server-Angebote nutzen Sie regelmäßig? (Mehrere Antworten möglich)

Die Welt von Übermorgen

Der Wunschzettel der Online-Spieler ist lang: Neben den Nachfolgern zu Hits wie Half-life und Unreal wünschen sie sich vor allem günstigere Internet-Tarife.



Welche angekündigten Titel werden Sie online spielen? (Mehrere Nennungen möglich)



Glauben Sie, dass durch den Erfolg von Online-Spielen die Verbindungskosten sinken?

Über welche Rechnerkonfiguration verfügen Sie? (Mit jeweils marktüblicher Grafikkarte)

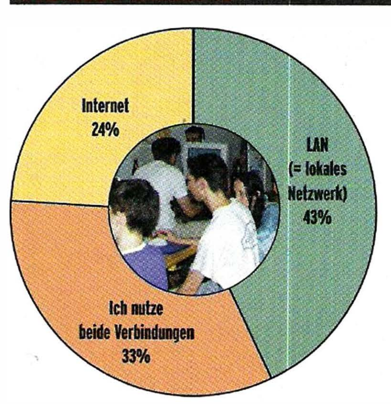
Langsam purzeln die Preise: Mittelfristig macht die Marktvielfalt das Online-Spielen erschwinglich.

nament ist ein wesentlicher Bestandteil des Spielspaßes. Verwunderlich ist es jedoch, dass die meisten unserer Leser ihren Rechner lieber zu lokalen Netzwerkpartys schleppen, als bequem von zu Hause aus Gefechte über das Internet zu bestreiten. Offenbar sind die Tarife der Provider und Telefonanbieter immer noch zu hoch, als dass tägliche Online-Gefechte erschwinglich wären (siehe dazu auch unser großes Internet-Special in Ausgabe 2/2000); so pilgern unsere Leser zu LAN-Partys in Herne, Uelzen oder Villingen-Schwennigen, um sich die immer noch recht kostspieligen Pauschaltarife von AOL oder Surf 1 und die Telefonkosten zu sparen. Kaum erstaunlich ist es daher, dass sich die meisten Internetspieler eine drastische Senkung der Telefongebühren erhoffen; in den USA etwa surfen Gleichgesinnte für einen Bruchteil der deutschen Preise durchs Netz der Netze und auch die meisten anderen europäischen Länder locken mit günstigeren Tarifen als die deutschen Anbieter.

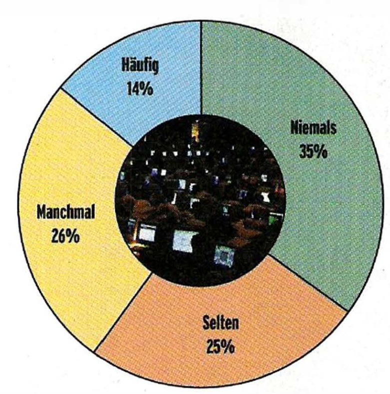
Ob über LAN oder Internet: Die Online-Spieler fühlen sich als Teil einer großen Gemeinschaft.

Kleine Morde unter Freunden

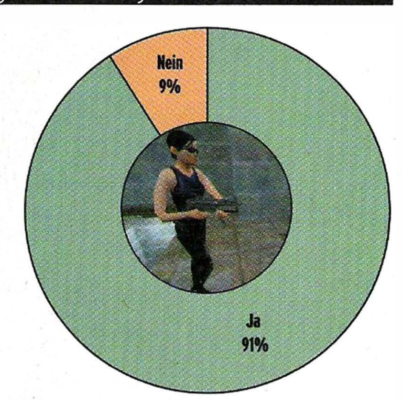
SOZIALES ERLEBNIS Der Tratsch zwischen Fans auf Netzwerkpartys ist häufig genauso wichtig wie das Gewinnen.



Bevorzugen Sie Spiele übers Internet oder eher übers lokale Netzwerk?



Nehmen Sie an privaten oder öffentlichen Netzwerk-Partys teil?



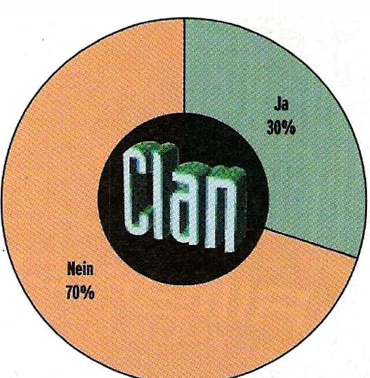
Informieren Sie sich regelmäßig über Programmerweiterungen?

Doch gleichgültig, ob LAN oder Internet: Was im Einzelspielermodus für Verzückung sorgt, das wird auch online gezockt. *Age of Empires 2*, *Unreal Tournament*, *Rogue Spear*, *Diablo* und *StarCraft* sind bei weitem beliebter als die kommerziellen Titel *Everquest* oder *Ultima Online*. Wenig überraschend ist es, dass sich die Befragten lieber mit Titeln der Genres Action und Strategie vergnügen als mit Rennspielen oder Simulationen. Auf *Half-Life 2* sind gar zwei Drittel aller Befragten scharf wie Nachbars Lumpi, während Microsofts mit Lorbeeren überschütteter Online-Titel *Asheron's Call* kaum eine größere Spielerschar vor den Monitor locken kann. Dies mag jedoch nicht nur an den höheren Nutzungskosten solcher Titel liegen, sondern auch an deren weitaus geringerem Bekanntheitsgrad. Immerhin sind die meisten Spieler kaum länger als ein Jahr dabei und treten selten häufiger als zwei Stunden pro Woche im Internet gegen Gleichgesinnte an. Analysiert man die Trends, dann werden vielleicht in weniger als zwei Jahren alle PC-Spieler über einen Internetanschluss verfügen, der sowohl Übertragungsraten von mehreren Megabytes pro Sekunde bietet als auch die Geldbeutel der Zocker mit spielerfreundlichen Tarifen schont.

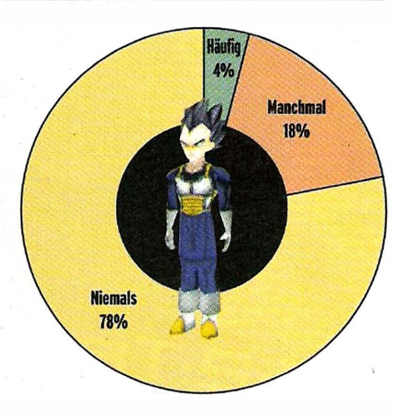
Peter Kusenberg

Sportlicher Ehrgeiz

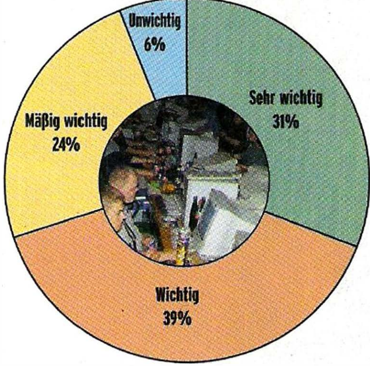
HARDCORE Immer mehr Spieler betreiben das Online-Spielen wie einen Sport.



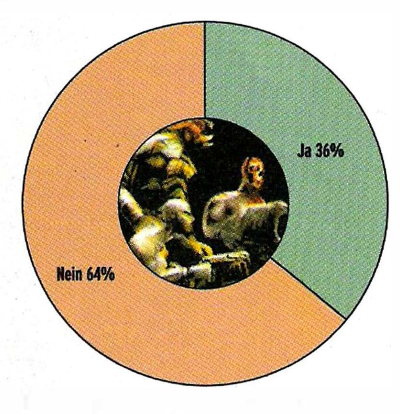
Sind Sie Mitglied eines oder mehrerer Clans?



Erstellen Sie eigene Mods (= Erweiterungen)?



Wie wichtig ist Ihnen die Spielergemeinschaft?



Lassen Sie sich in Online-Ligen registrieren?

Age of Empires 2

Seit der Veröffentlichung im Oktober 1999 ist kein anderes Strategiespiel so erfolgreich wie der Ensemble-Titel.



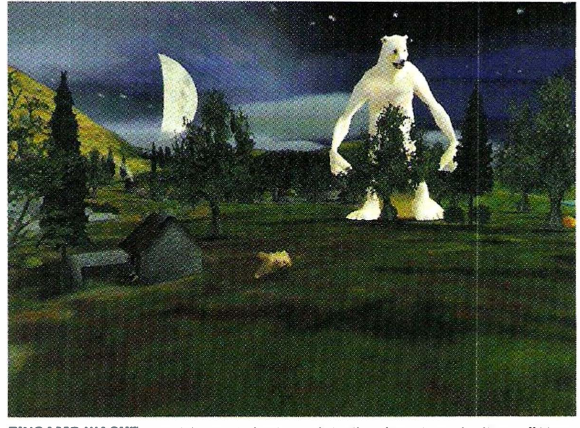
Sie bauen mit Begeisterung Burgen und kämpfen eifrig gegen kecke Kelten und freche Franzosen? Dann gehören Sie wohl auch zu den inzwischen über 100.000 deutschen Zockern, die sich ihre Freizeit mit *Age of Empires 2* versüßen. Noch mehr Zückerchen gibt es bei unserer nächsten Leserumfrage zum Thema *Age of Empires 2*: Unter den Teilnehmern verlosen wir zehn saftige Spielepakete. Den aktuellen Fragebogen finden Sie auf unserer Cover-CD-ROM oder unter www.pcgames.de.



ALPINSPORT Die Berge lassen sich als Rutschbahn für die Dorfbewohner missbrauchen, um deren Arbeitsmoral und Glauben zu stärken. Dabei sollten sie nicht ins Meer stürzen, da sonst ihre Arbeitskraft verloren ginge.

Eine Welt mit Leben füllen

Da die Technik von Black & White beinahe fertig ist, haben nun die Spieldesigner Zeit, die Welt mit einzelnen Ereignissen, Aufgaben und Geschichten zum Leben zu erwecken. In den nächsten Ausgaben informiert James Leach, ehemaliger Leveldesigner von Syndicate und Theme Hospital, über seine Arbeit im Garten Eden.



EINSAME WACHE Nachts verkriechen sich die Einwohner in ihre Hütten und warten auf den Morgen. Nur dieser Eisbär wacht über das Dorf.

Eden, die Welt, in der *Black & White* spielen wird, ist die komplexeste Landschaft, die ich jemals in einem Computerspiel gesehen habe. Vor gerade einmal zwei Jahren haben wir beschlossen, das Unmögliche möglich zu machen. Wir wollten eine authentische Welt mit einer atemberaubenden Anzahl von Details, eine nahtlose Online-Unterstützung und sogar ein Wettersystem, das aus dem Internet die aktuellen Wetterdaten lädt. Wir wollten Schnee auf den Dächern, Sturmfluten und gleißenden Sonnenschein. Und all das haben wir jetzt. Was genau man damit anfangen kann, um ein unterhaltsames Spiel zu erhalten, weiß im Augenblick noch niemand. Wir haben viele Ideen und Visionen, aber auf welche Weise wir sämtliche Fähigkeiten der Engine letztendlich ausnutzen können, ist uns ehrlich gesagt noch schleierhaft.

Eden ist eine glaubwürdige, rotierbare Landschaft, in die man von weit oberhalb der Wolken stufenlos und beliebig schnell hineinzoomen kann. Wenn man auf ein Haus sieht, entdeckt man ein Fass. In diesem Fass kann sich ein Apfel befinden und innerhalb dieses Apfels ein Wurm, der sich fröhlich durch ihn hindurchfrisst.

Zuerst hatten wir eine ganz schlichte Landschaft, nur mit eintönigem Gras bedeckt. Zoom und Navigation wurden entwickelt, anschließend die Gebäude sowie die Wolken und die Wettereffekte. Obwohl die Effekte nicht aus dem realen Leben kopiert wurden, basieren sie auf einem dynamischen Wettersystem und sehen durchaus realistisch, vor allem aber spektakulär aus. Wolken bilden sich und bringen Dunkelheit und Regen. Oder die Sonne kommt hervor und trocknet das Land. Das Wetter ist nicht nur ein optisches Feature, es wirkt sich auch auf das eigentliche Spiel aus. Beispielsweise werden die Spielfiguren schneller müde, wenn die Sonne brennt. Bei strömendem Regen suchen sie hingegen Schutz in ihren Häusern.

Da das Spiel nun realistisch aussah, sollte es sich auch so anfühlen. Das war schwieriger als zunächst angenommen – die reale Welt ist unbeschreiblich schwierig zu simulieren. Aber es ist nicht unmöglich: Wir haben es geschafft, den Eindruck einer echten Physik zu erzeugen. Wenn Objekte sich bewegen oder kollidieren, folgen sie den Gesetzen der Physik. Jede Aktion verursacht eine Reaktion, Kräfte teilen sich auf und und und ... Jedes Objekt, sei es nun ein Stein, ein Baum oder eine Spielfigur, verhält sich danach. Und ja, die Verlockung, diese Dinge durch die Gegend zu werfen, ist sehr groß.

Einen halbwegs sinnvollen Einsatzbereich für diese Features hatten wir schon nach wenigen Stunden: Man kann einige Dorfbewohner einsammeln und auf einen verregneten Berggipfel stellen. Bei dem Versuch, wieder in ihr Dorf zurückzukehren, rutschen sie sehr anmutig (und natürlich physikalisch korrekt!) die steilen Hänge hinab, prallen auf Felsbrocken und handeln sich blaue Flecke ein. Sofern sie dies überleben, werden sie ihren Mitbürgern erzählen, welch ein mächtiger und ernst zu nehmender Spieler sich auf der anderen Seite des Monitors befindet ...

Steve Jackson

Der Visionär

Eigentlich sieht der Mann ja ganz harmlos aus. Doch lassen Sie sich nicht täuschen: Hinter dem unspektakulären Auftreten des Warren Spector verbirgt sich ein Mann, der mit System Shock, Ultima Underworld und demnächst Deus Ex einige der innovativsten, aber auch beunruhigendsten Spielewelten aller Zeiten geschaffen hat.

Warren Spector ist ein echter Veteran in der Spieleszene. Schon seit 17 Jahren beschäftigt er sich mit dem Design fantastischer Welten, der Ausarbeitung komplexer Regelwerke, der Erschaffung von Helden und Bösewichtern. Auf sein Konto ging Shodan, die hyperintelligente, abgrundtief böse Computerintelligenz aus *System Shock*. Er entwarf das riesige, düstere Universum von *Ultima Underworld*. Und er war maßgeblich an der Geburt eines kleinen Taschendiebes beteiligt, dessen Abenteuer in *The Dark Project* nicht nur absolute Höchstwertungen in PC Games einstrichen, sondern allgemein schon jetzt als innovatives Meisterwerk gelten können.

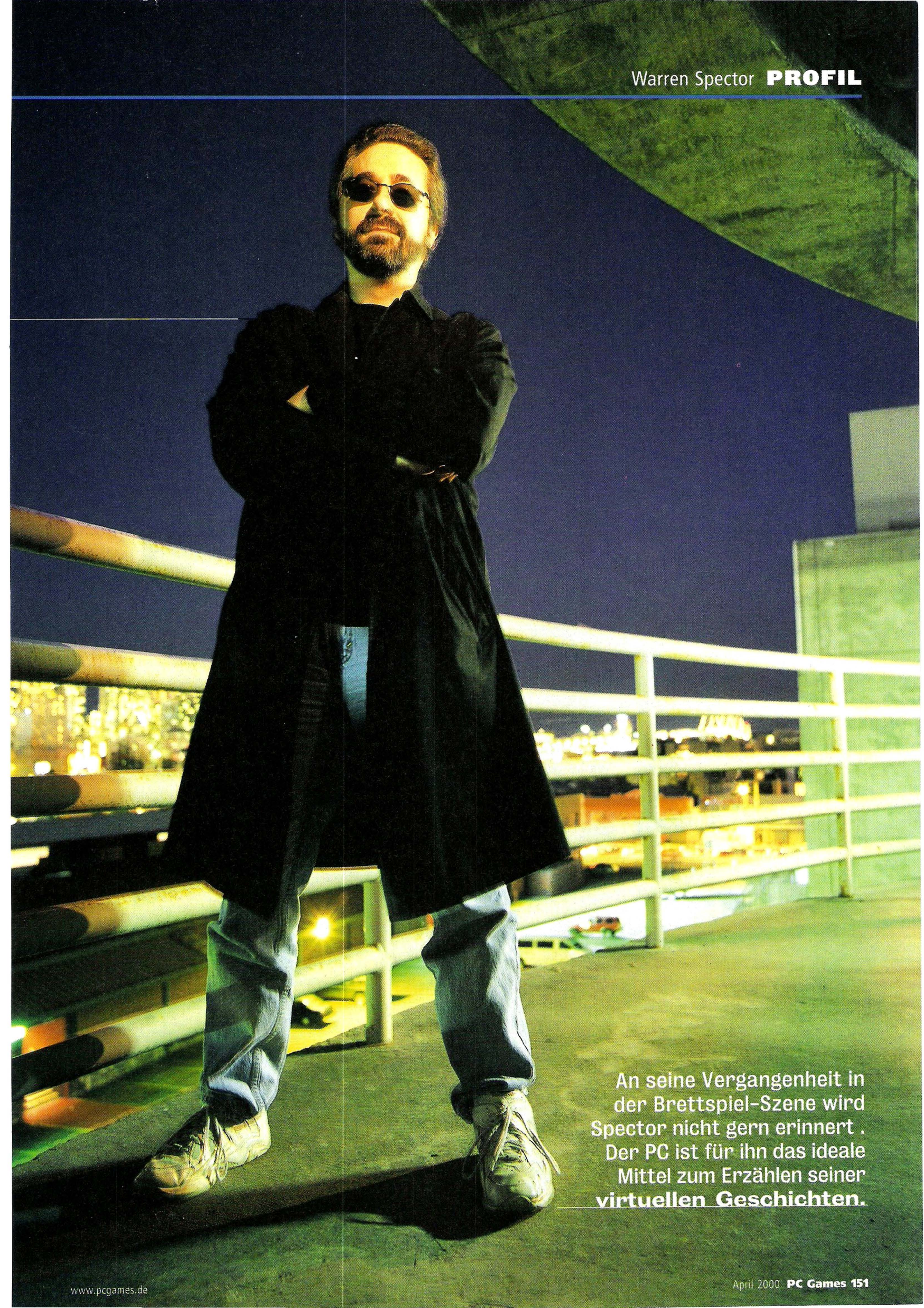
Dabei hatte alles so unspektakulär angefangen: Mit einem kleine, schlecht bezahlten Job in einem Entwicklerteam für Brett-Rollenspiele, den Warren nach seinem Studium der Medienwissenschaften annahm – einfach, weil er nicht wusste, wie er sonst seine Miete bezahlen sollte. Bei Steve Jackson Games, so der Name der Firma, erfand er eine Reihe von Brettspielen und Regelwerke für Rollenspiele, die damals ja noch ausschließlich in ihrer ursprünglichsten Form (Stifte, Papier, ein Spielleiter und Bücher voller Tabellen für Kampfsysteme und Charakterklassen) existierten.

1987 kam dann der erste große Karrieresprung: Spector wechselte zu TSR, der damals marktführenden Firma, die das wegweisende *Dungeons & Dragons*-Regelwerk erfunden und erfolgreich vermarktet hatte. Hier arbeitete er zwei Jahre an der Fortgeschrittenen-Version des Rollenspiel-Klassikers, *Advanced Dungeouns & Dragons*, kurz *AD&D* genannt, das auch heute noch als Grundlage für PC-Hits wie *Baldur's Gate* dient. In dieser Zeit entstand übrigens auch Warren Spectors erster und bislang einziger Roman *The Hollow Earth Affair* – ein nach eigener Aussage „peinliches kleines Ding", das mittlerweile leider als vergriffen gilt. Zwei weitere Jahre später war es dann soweit: Nachdem ihm klar geworden war, dass die konventionelle Brettspiel-

Name: Warren Spector
Alter: 38
Beruf: Spieledesigner
Ausbildung: Master of Arts in Medienwissenschaften
Größte Erfolge: Ultima Underworld, System Shock
Hobbys: Basketball, Lesen
Firma: Ion Storm
Vertrieb: Eidos



EINE GROSSE FAMILIE Warren Spector (dritter von links unten) im Kreise der Menschen, mit denen er wahrscheinlich momentan die meiste Zeit verbringt: dem Entwicklerteam von Deus Ex.



An seine Vergangenheit in der Brettspiel-Szene wird Spector nicht gern erinnert. Der PC ist für ihn das ideale Mittel zum Erzählen seiner **virtuellen Geschichten.**

Verantwortung für sein Handeln übernehmen gehört zum Grundprinzip in Spectors Spielen. Jemand, der sich gewalttätig durch die Levels ballert, soll spüren, dass sein Verhalten Konsequenzen hat.

Spector zu Deus Ex

Der Mann, der System Shock erfand, spricht über sein neuestes Projekt, fiktive Verschwörungstheorien und reale Paranoia bei der Entwicklung eines Meisterwerks.

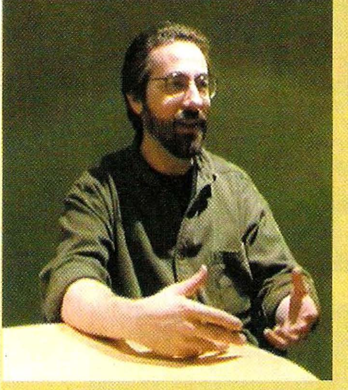
Wie würdest du *Deus Ex* kategorisieren?
Wir haben mit *Deus Ex* bewusst ein Spiel gemacht, das schwer einzuordnen ist. Die Idee war, die besten Elemente aus Rollenspiel, Adventure und Action zusammenzufassen und sie in ein einziges Produkt zu packen. Der Spieler muss dann selber sehen, wie er in dieser Welt zurechtkommt. Anstatt ihn zu zwingen, dem Plan der Designer zu folgen, bieten wir ihm mehrere Möglichkeiten, mit einer Situation fertig zu werden.

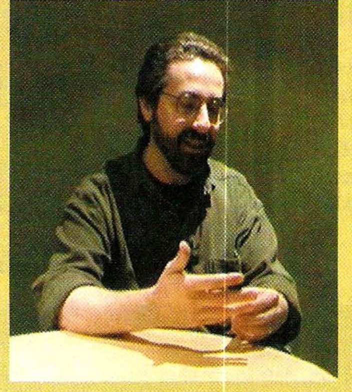
Gab es in diesem Zusammenhang Probleme mit der Ausbalancierung der KI?
Die KI ist klar das wichtigste Element in *Deus Ex*. Dass alle Charaktere unabhängig voneinander agieren können, macht das Geschehen ja erst glaubwürdig. Wir mussten allerdings alles etwas langsamer machen – anfangs waren beispielsweise die feindlichen Wachen einfach zu gut. Man war praktisch schon tot, wenn man um die Ecke bog.

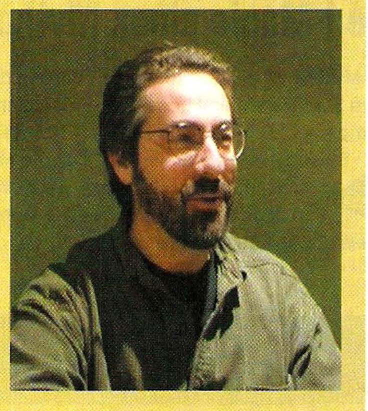
Ihr habt eine Menge realer Schauplätze im Spiel – ursprünglich war ja auch geplant, das Weiße Haus einzubauen.
Ich kann in dem Punkt nicht auf Details eingehen, aber wir wurden eindringlich darum gebeten, das Weiße Haus nicht ins Spiel zu nehmen. Eigentlich ist das fast ein wenig unheimlich, weil wir uns fragten, wie die Verantwortlichen überhaupt von unseren Plänen erfahren konnten ...

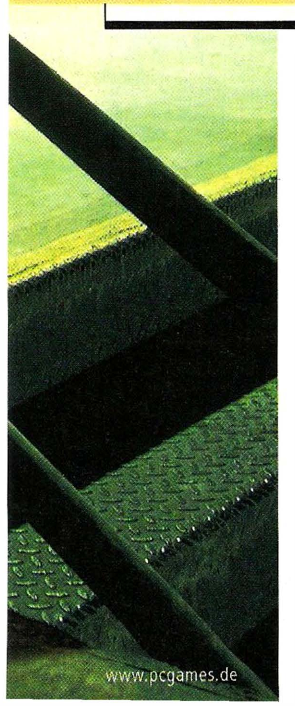
Aber die ganzen Verschwörungstheorien, die im Spiel auftauchen, glaubst du doch nicht wirklich, oder?
Ich finde Verschwörungstheorien prinzipiell toll, aber ich glaub' an keine einzige. Ich bin eher fasziniert von dem Entstehungsprozess solcher Geschichten – in fast jeder Theorie steckt ja ein Körnchen Wahrheit, von dem man sagt: „Ah klar, das weiss ja jeder." Erst die Leute, die hinter diesen Theorien stehen, machen daraus diese absurden Geschichten. Ich finde das sehr fesselnd.

Hast du eine Lieblings-Verschwörungstheorie?
Die mit dem Flughafen in Denver finde ich ganz cool. Unter dem Hauptgebäude gibt es angeblich Lager, die unter der Leitung von George Bush gebaut worden sind und in die all die Kinder verschleppt werden, die jedes Jahr verschwinden. Sie werden dort als Futterquelle für Aliens gehalten. Es gibt also einen Fastfood-Tempel für Außerirdische unter dem Flughafen in Denver. Cool.







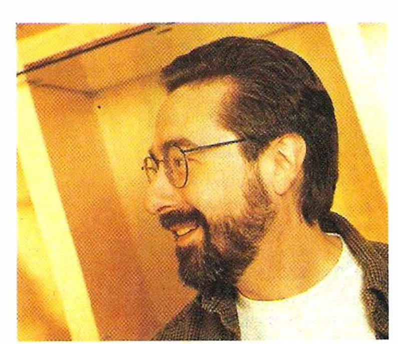


Szene Ihren Höhepunkt bereits hinter sich hatte, orientierte er sich um und begann seine Arbeit bei Origin. Hier wurde Warren direkt dem Team um Richard Garriot und dessen Projekt *Ultima VI* zugeteilt. Von nun an reihte sich Erfolg an Erfolg: Zusammenarbeit mit Chris Roberts an *Wing Commander*, danach *Ultima Underworld, Ultima VII, System Shock, Dark Project* ... und jetzt *Deus Ex*.

Wenn die Sprache auf sein aktuelles Projekt kommt, redet Spector auffälligerweise nicht mehr einfach von einem Spiel, sondern von „virtuellem Geschichtenerzählen" und gibt damit recht klar zu erkennen, worauf es ihm bei seinem Thriller um Verschwörungstheorien und Paranoia (lesen Sie hierzu auch unser Preview auf Seite 74) wirklich ankommt: die Story. Der Titel *Deus Ex* kann als ironische Anspielung auf den aus der Theaterwissenschaft stammenden Terminus Deus Ex Machina verstanden werden – dieser beschreibt den in altgriechischen Theateraufführungen oft angewandten Kunstgriff, einen Helden dadurch aus einer verfahrenen Situation zu retten, dass der Autor einfach einen Gott an einer kranähnlichen Maschine einschweben ließ, der die Hauptdarsteller aus ihrer misslichen Lage befreite. Für einen Stückeschreiber war dies die denkbar einfachste Lösung, ein erzähltechnisches Problem zu beseitigen – für Spector hingegen stellt der Ausdruck einen ironischen Seitenhieb auf die schreckliche Einfallslosigkeit vieler Hintergrundgeschichten in Action-Adventures dar. Seiner Meinung nach ist die Entwicklung komplexerer Handlungsfäden zwingend notwendig, wenn man mit Computerspielen noch mehr Menschen erreichen will. Erst wenn Programmierer die beiden Faktoren „Handhabung so einfach wie möglich" und „Story so vielschichtig und fesselnd wie möglich" erfolgreich miteinander kombinieren, habe das Hobby „PC-Spiele" eine Chance, den breiten Massenmarkt zu erobern. Erst dann kann seiner Meinung nach der Griff zur Spielepackung gleichberechtigt mit dem Griff zum Buch oder dem Gang ins Kino gesehen werden – und auch dann erst wird sich vielleicht die elendige Diskussion zur Gewalt in Computerspielen und deren Auswirkung auf die Gesellschaft erledigt haben, der auch Spector ausgesprochen skeptisch entgegensteht:

„Eltern haben eigentlich immer schon die Schuld bei anderen gesucht, wenn sie ihre Kinder nicht unter Kontrolle halten konnten. Erst waren es Filme, dann Comics, dann Spielautomaten, dann Rock 'n' Roll. Und jetzt sind es eben PC-Spiele. Das ist einer der Gründe, warum meine Spiele so sind, wie sie sind: Man muss nicht unbedingt herumlaufen und einen Haufen Leute killen. Aber wenn man es doch tut, dann hat man auch die Konsequenzen zu tragen." Dieser lobenswerte Ansatz war zwar schon bei Spectors letzten Werken immer wieder zu erkennen – vor allem natürlich in *Der Meisterdieb*, in dem das Töten von Gegnern in den meisten Fällen nur noch mehr Probleme mit sich brachte. Für *Deus Ex* geht er aber sogar noch einen Schritt weiter: Als seine Frau Caroline, mit der er ein Haus in Austin bewohnt, bei einem kurzen Probespiel das erste Mal aus Notwehr einen virtuellen Hund erschießen musste, war sie entsetzt, er dagegen von ihrer Reaktion hellauf begeistert: „Sie wollte das Ding angeblich nie wieder spielen und war völlig angewidert. Das war exakt die Reaktion, die ich beabsichtigt hatte: Den Finger am Abzug zu krümmen, sollte niemals eine einfache Entscheidung darstellen. Auch in einem Computerspiel nicht."

Andreas Sauerland



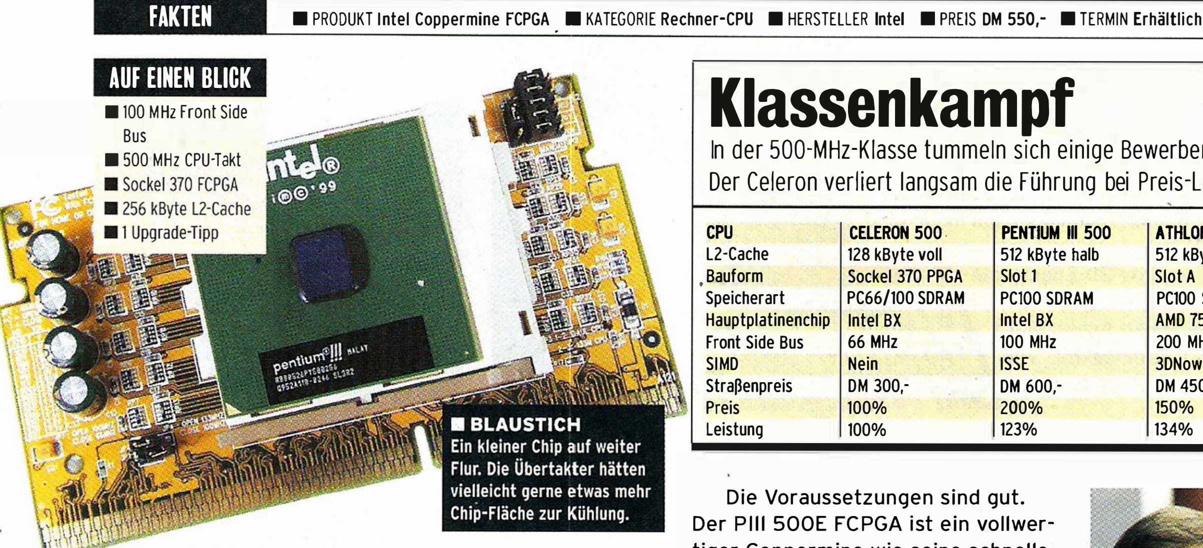
INSPIRATIONSQUELLE Für sein neues Projekt Deus Ex standen Serien wie Akte X Pate.

Heimlicher Favorit

Ist der neue Sockel-Coppermine ein versteckter Schatz für Aufrüster von alternden Slot-1-Maschinen?

FAKTEN ■ PRODUKT Intel Coppermine FCPGA ■ KATEGORIE Rechner-CPU ■ HERSTELLER Intel ■ PREIS DM 550,- ■ TERMIN Erhältlich

AUF EINEN BLICK
- 100 MHz Front Side Bus
- 500 MHz CPU-Takt
- Sockel 370 FCPGA
- 256 kByte L2-Cache
- 1 Upgrade-Tipp



■ **BLAUSTICH** Ein kleiner Chip auf weiter Flur. Die Übertakter hätten vielleicht gerne etwas mehr Chip-Fläche zur Kühlung.

Still und leise hat Intel mit der Auslieferung der Sockel-Version des Coppermine begonnen. Wer einen dieser Chips und die passende Adapterkarte auf Slot 1 im Handel erwischt, bekommt eine gute Aufrüster-CPU.

Ende des Jahres werden sowohl der Slot 1 als auch der BX-Chipsatz von den Hauptplatinen verschwunden sein. Wer jedoch die Gunst der Stunde erkennt, kann jetzt einen guten Fang mit dem „langsamsten" Pentium III E, dem FCPGA-Coppermine, machen. Dieser Chip ist für die zweite Generation des Sockel 370 gedacht.

FCPGA bedeutet „Flip Chip Pin Grid Array" und bezeichnet eine neue Verpackungsart für CPUs. Hierbei liegt der Silizium-Chip „auf dem Rücken" und verlangt deshalb nach einer anderen Verdrahtungsmethode zu den Chip-Anschlüssen. Er lässt sich auf diese Weise aber leichter kühlen und kann somit höhere Geschwindigkeiten erreichen. Die Folge dieser Rückenlage ist aber, dass diese CPU zwar von unten wie ein Celeron aussieht, aber wegen anderer Signalbelegungen nicht in die bestehenden Sockel 370 passt. Folglich läuft er nur in ganz neuen Motherboards (zum Beispiel im DFI CB61) oder braucht einen Adapter, um seinen Dienst zu tun. Das gilt sowohl für ältere Sockel-370-Systeme als auch, wie bisher schon für Celerons, als kleiner Trick zur Verwendung auf Slot-1-Hauptplatinen. Was liegt also näher, als sich die Gleichung „PIII-500E + Adapterkarte = Slot-1-Aufrüstung" anzusehen, besonders wenn man unter einem Pentium II 350 oder Ähnlichem „leidet"?

Klassenkampf

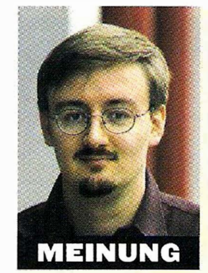
In der 500-MHz-Klasse tummeln sich einige Bewerber um die Gunst der Käufer. Der Celeron verliert langsam die Führung bei Preis-Leistungs-Vergleichen.

CPU	CELERON 500	PENTIUM III 500	ATHLON 500	COPPERMINE 500 E
L2-Cache	128 kByte voll	512 kByte halb	512 kByte halb	256 kByte voll
Bauform	Sockel 370 PPGA	Slot 1	Slot A	Sockel 370 FCPGA
Speicherart	PC66/100 SDRAM	PC100 SDRAM	PC100 SDRAM	PC100 SDRAM
Hauptplatinenchip	Intel BX	Intel BX	AMD 750	Intel BX
Front Side Bus	66 MHz	100 MHz	200 MHz	100 MHz
SIMD	Nein	ISSE	3DNow!	ISSE
Straßenpreis	DM 300,-	DM 600,-	DM 450,-	DM 550,-
Preis	100%	200%	150%	186%
Leistung	100%	123%	134%	139%

Die Voraussetzungen sind gut. Der PIII 500E FCPGA ist ein vollwertiger Coppermine wie seine schnelleren Brüder für Slot 1 (600-800 MHz). Das bedeutet den mit voller CPU-Geschwindigkeit laufenden 256-kByte-Cache auf dem Chip und alle anderen Detail-Verbesserungen. Wie wir bereits früher nachmaßen, bietet diese Ausstattung bei gleichem Takt einen 10-15-prozentigen Leistungszuwachs gegenüber der älteren Pentium-III-Generation mit Katmai-Kern und externem Cache (450-600 MHz).

Rechnet man nun mit spitzem Bleistift nach, dann repräsentiert der Pentium III 500E FCPGA zusammen mit einer passenden (!) Slot-1-Adapterkarte (Alternate, www.alternate.de, 06403-905010) ein gutes Preis-Leistungsverhältnis. Ältere Hauptplatinen verlangen oft nach einem BIOS-Update, um zu kooperieren, aber günstiger kann man derzeit einen alten Intel BX-Rechner nicht auf diese Leistungsstufe bringen. Wir empfehlen deshalb die Kombination aus PIII 500E und Adapter für Slot-1-Aufrüster.

Armin Lenz



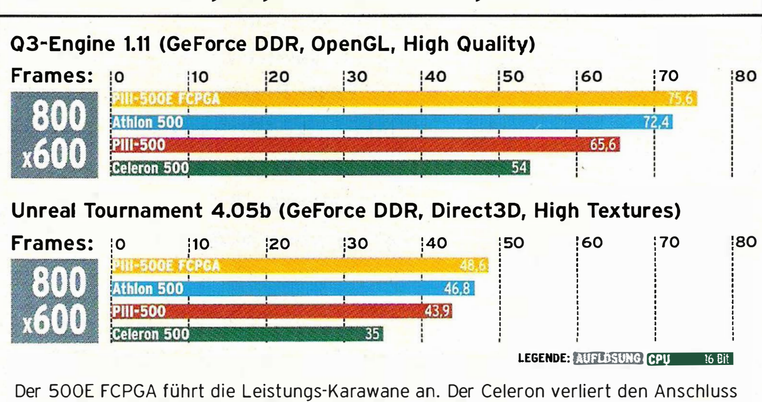
Die Ablösung der alten Pentium-III-Garde ist mit dem Coppermine 500 FCPGA vollzogen.

MEINUNG Armin Lenz

Es gibt eigentlich keinen guten Grund mehr, sich noch einen Prä-Coppermine-Pentium-III anzutun, wenn man weiter auf die Pferde von Intel setzt. Nicht nur die Spiele-Leistung profitiert deutlich vom schnelleren Cache der Coppermine-PIII-E-Generation, sondern auch die gelegentlichen „ernsthaften Anwendungen". Der 500E bietet hier ein vernünftiges Preis-Leistungs-Verhältnis.

CPUs im Spieleeinsatz

Den direkten Leistungsvergleich als Entscheidungshilfe sehen Sie hier.



Der 500E FCPGA führt die Leistungs-Karawane an. Der Celeron verliert den Anschluss auf der GeForce. Der Athlon 500 überzeugt bei hoher Leistung durch niedrigen Preis.

Das Ende von Windows 98?

Ist die Fusion aus Windows-NT-Stabilität und den Windows-98-Multimedia-Fähigkeiten geglückt?

WAS IST ...?

- **DirectX 7** Multimedia-Schnittstelle in Windows 98 SE und 2000
- **OpenGL** Betriebssystem-unabhängige 3D-Grafikroutinen
- **NT 4.0** Microsoft-Betriebssystem für professionelle Anwendungen und Server
- **Dualprozessor-System** Rechner mit zwei gleichberechtigten CPUs, auch SMP genannt



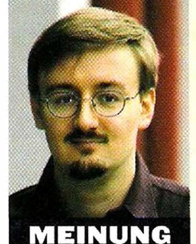
FRISCH Kräftig aufgepeppt wurde auch die Oberfläche der neuen NT-Version Win2000.

Spielen Sie auch unter Windows 98? Dann haben Sie sicher schon von Windows 2000 gehört. Ob man mit dem Nachfolger von Windows NT auch zocken kann, haben wir eingehend für Sie geprüft.

Die Frage, die sich wohl jeder stellt, lautet: Lohnt sich ein Wechsel von Windows 9x nach Windows 2000? DirectX7, OpenGL, NT-Stabilität und Multi-Prozessor-Unterstützung für *Q3*-Engine-Spiele, das hört sich gut an. Der erste Eindruck ist dabei ansprechend. Sowohl OpenGL- als auch DirectX-Spiele lassen sich auf einem gut ausgestatteten Rechner ohne Probleme spielen. Windows 2000 hat aber einen sehr gesunden Hardware-Appetit. Insbesondere möchte der neue Microsoft-Spross gerne etwas mehr als 128 MB Speicher. *Unreal Tournament* etwa liegt dann unter Windows 2000 fast gleichauf mit Win98 SE, *Drakan* und OpenGL-Spiele hinken in der Leistung aber noch etwa 25 Prozent hinterher. Viele Spiele benötigen sicher einen Patch, besonders ältere, aber noch beliebte Semester. Was angenehm auffällt, ist die modernisierte Oberfläche von Windows 2000. Sie sticht, was Funktionalität angeht, Windows 98 aus. Was dagegen stört, ist die mangelnde Verfügbarkeit von Treibern. Bei Multiprozessor-Einsatz für *Q3*-Engine-Spiele beispielsweise fegt das alte NT den Nachfolger immer noch deutlich vom Platz. Die extremen Formen der Benutzerbetreuung, die das neue Betriebssystem zuweilen an den Tag legt, werden erfahrenere Anwender ärgern. Die Preise sind recht gesalzen. Die Volllizenz der Professional-Version (Einzelrechner) liegt bei 800 Mark, für Schüler und Studenten gibt es 600 Mark Rabatt. Ein Update von Win9x schlägt mit 550 Mark zu Buche. Unser Rat: Win95-Besitzer sollten sich einen Gefallen tun, Richtung 98 SE gehen und sich das Leben leichter machen. Es ist unwahrscheinlich, dass ein Windows-95-Rechner den Anforderungen von Windows 2000 gewachsen ist. Wer Win98 hat und nicht unter Problemen leidet, kann ausharren. Spieler mit dem Willen zu Windows 2000 dürfen dem Produkt noch etwas Reifezeit bis zum ersten Service Pack zubilligen. Bis dahin sollte sich die Treiberlage entspannt haben.

Armin Lenz

Heftiger Hardware-Hunger und der hohe Preis machen einen Umstieg zum teuren Vergnügen.



Die Spieleleistung reicht noch nicht an Windows 98 heran. Die Stabilität überzeugt.

Armin Lenz

Wem nützt Windows 2000? Umsteigern von Windows 9x empfiehlt sich eine kritischere Betrachtung. Der Rat kann also im Moment eigentlich nur lauten, bei Windows 98 (SE) zu verweilen und einige Abstürze mehr in Kauf zu nehmen. Vielleicht wird der Leistungsnachteil übers Jahr noch ausgemerzt.

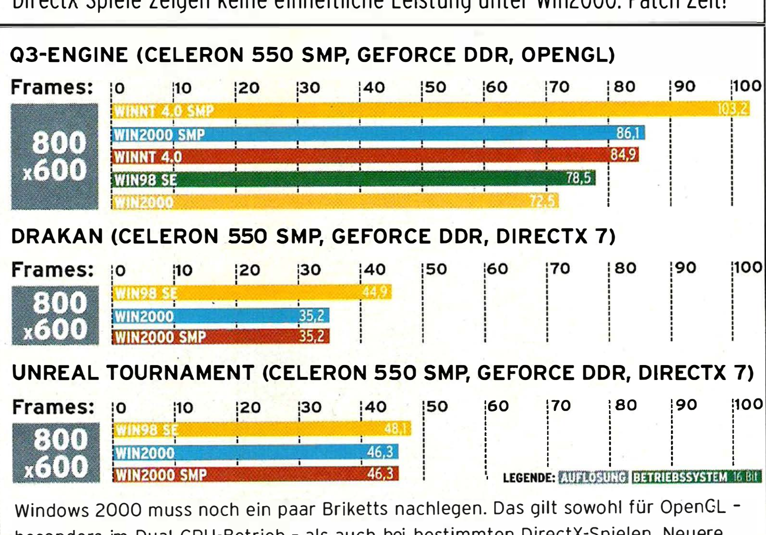
Wer bietet was?

Hier sehen Sie das kleine Einmaleins des aktuellen Windows-Betriebssystem-Angebots mit Spiele-Eignung.

	WIN98 SE	WIN NT 4.0 (WS)	WIN2000 PRO
DirectX	7.0	3.0	7.0
OpenGL	Ja	Ja	Ja
DOS-kompatibel	Ja	Reduziert	Reduziert
Dateisystem	FAT/FAT32	FAT/NTFS	FAT/NTFS
Multiprozessorfähig	Nein	2 CPUs	2 CPUs
USB-Support	Ab 95 SR2	Nein	Ja
AGP-Support	Ab 95 SR2	Ab Service Pack 3	Ja

Windows und Spiele

DirectX-Spiele zeigen keine einheitliche Leistung unter Win2000. Patch-Zeit!



Windows 2000 muss noch ein paar Briketts nachlegen. Das gilt sowohl für OpenGL – besonders im Dual-CPU-Betrieb – als auch bei bestimmten DirectX-Spielen. Neuere Treiber und Spiele-Patches werden dabei die größte Rolle spielen.

Drehen mit Echtheitszertifikat

Kenwood 72X TrueX Bei diesem Laufwerk gibt es keine Kompromisse bei der Datenübertragung

Schneller und geräuschärmer geht es im Moment nicht.

AWARD PC Games

Die Entwicklung bei CD-ROM-Laufwerken ist vergleichsweise unspektakulär. In gewissen zeitlichen Abständen wird ein neuer Geschwindigkeitsrekord gebrochen, der hauptsächlich durch eine schnellere Drehung der CD erreicht wird. Höhere Rotationsgeschwindigkeiten bedeuten oftmals aber auch stärkere Lärmbelastungen, die gerade bei den neuesten Laufwerken stark an den Nerven des Anwenders zerren. Genau hier setzt Kenwood mit seinen TrueX-Laufwerken an. Bisher nur in den USA bekannt, setzen sie nun auch in Deutschland zum Höhenflug an. Kernstück der TrueX-Technologie sind sieben Laserstrahlen, die gleichzeitig über die eingelegte CD wandern und Daten einlesen können. Das uns zur Verfügung gestellte 72X-ATAPI-Laufwerk erreicht dadurch konstant hohe Durchsatzraten, die auch bei einer verkratzten CD noch durchschnittlich bei 60X liegen. Konventionelle CD-ROM-Laufwerke weisen demgegenüber deutlich höhere Schwankungen bei der Übertragungsrate auf. Dadurch erreichen Sie niedrigere Durchschnittswerte als ein gleich schnell drehendes TrueX-Laufwerk. Damit hört die Liste der Segnungen aber noch nicht auf. Wer einen ruhigen Spiele-Arbeitsplatz bevorzugt, wird den Kenwood-Scheibenschlucker sehr schnell in sein Herz schließen. Selbst bei einem Datendurchsatz am Rande der Besinnungslosigkeit schnurrt das Laufwerk lediglich sanft vor sich hin. Beim Grabben von Audiodateien erreicht das 72X mit 19-facher Geschwindigkeit ebenfalls stolze Leistungswerte. Lediglich der Preis liegt mit 300 Mark in vergleichsweise astronomischen Regionen. Schneller und geräuscharmer können Sie heutzutage jedoch kein Spiel installieren. *(tba)*



■ PAUSENKILLER
Das ultraschnelle Kenwood 72X TrueX lässt beim Installieren keine Zeit für Kaffeepausen.

■ HERSTELLER Kenwood ■ PREIS DM 300,-
■ WEBSEITE www.kenwoodtech.com
■ TELEFON 0421-5270170 (Open-E)

■ AUSSTATTUNG	Gut
■ FEATURES	Sehr gut
■ PERFORMANCE	Sehr gut

89 %
WERTUNG

Multifunktional

Pioneer DVD-A04SZ Ein DVD-Laufwerk mit überzeugenden CD-ROM-Leistungen



Wer sich dem langsam anrollenden DVD-Zug nicht verschließen will, muss zwangsweise sein altes CD-ROM entsorgen und sich ein DVD-Laufwerk gönnen. Pioneer bietet zu diesem Zweck schon seit einiger Zeit sehr überzeugende Schnelldreher an. Mit dem DVD-A04SZ für ATAPI schießt der Multimedia-Pionier aber den Vogel ab. In die Kategorie „altbewährt" fällt dabei die Einzugsmechanik („Slot In"), die auf lästige Schubladen verzichtet und den Datenträger stattdessen ab einer bestimmten Einschubtiefe automatisch schluckt. Bei den Transferraten setzt Pioneer neue Höchstmarken (10X DVD und 40X CD). Damit lassen sich Spiele von CD oder DVD mit sehr hoher Geschwindigkeit installieren. Dazu gesellen sich zwei Spiele-Vollversionen auf DVD (*Baldur's Gate* und *X-Files*), die das gut geschnürte Paket abrunden. In der Praxis überzeugt das neue Pioneer-Geschoss durch solides Audiograbben (12X), respektable Fehlerkorrektur-Leistungen und annehmbare Arbeitsgeräusche. Wer einen Ersatz für sein betagtes CD-ROM-Laufwerk sucht und ausgiebig DVD-Freuden frönen will, liegt hier genau richtig. *(tba)*



■ UMDREHUNGSKÜNSTLER
Das neue DVD-Laufwerk von Pioneer dreht bei CDs und DVDs schnell.

■ HERSTELLER Pioneer ■ PREIS DM 260,-
■ WEBSEITE www.pioneer.de
■ TELEFON 060-398009999

■ AUSSTATTUNG	Sehr gut
■ FEATURES	Sehr gut
■ PERFORMANCE	Gut

87 %
WERTUNG

Lärmig

AOpen CD-952E Drehwurm

Mit 52-facher CD-ROM-Geschwindigkeit geht das CD-952E an den Start. Das hilft vor allem bei der Installation vollbepackter Spiele-CDs, sorgt aber für einen nicht zu unterschätzenden Lärm. Ansonsten zeigt das Laufwerk solide Leistungen beim Audio-Grabben (8X) und bei der Fehlerkorrektur. *(tba)*



■ AUDIOPHIL
Das Laufwerk von AOpen ist mit sinnvollen Audiotasten bepflastert.

■ HERSTELLER AOpen ■ PREIS DM 120,-
■ WEBSEITE aode.aopen.com.tw
■ TELEFON 06403-905042 (Alternate)

■ AUSSTATTUNG	Gut
■ FEATURES	Gut
■ PERFORMANCE	Gut

80 %
WERTUNG

Ein Herz für Linkshänder

Microsoft liefert der Linkshänderfraktion unter den Spielern endlich eine echte Spielemaus mit optischer Technik.

■ ENTWICKLER **IntelliMouse Optical** ■ KATEGORIE **Spielemaus** ■ HERSTELLER **Microsoft** ■ PREIS **Ca. DM 110,-** ■ TERMIN **Anfang März**

QUICKIE

Sind die Zusatztasten in Spielen nutzbar?
Neuere Spiele wie *Unreal Tournament* oder *C&C 3* können direkt darauf zurückgreifen. Bei älteren Titeln programmiert man einfach einen bestimmten Knopf auf die Tasten und weist diesem im Spiel Aktionen zu.

Benötige ich ein Mauspad?
Theoretisch genügt eine saubere, reflexionsfreudige Schreibtischoberfläche als Unterlage. Trotzdem ist ein gutes Mauspad ratsam, da die Auflagepunkte der Maus ansonsten stark verschmutzen.



■ **ZUKUNFTSMAUS** Die IntelliMouse Optical lässt mit ihrer futuristischen Technik Spielerherzen höher schlagen.

Mäuse mit dem gewissen Etwas für Spieler sind auf dem Vormarsch. Als Pionier ist dabei vor allem der Softwaregigant Microsoft mit seiner revolutionären IntelliEye-Technik unterwegs. Der jüngste Nagerspross aus dieser Reihe wird auch Linksspieler bei der Hand nehmen.

Sie kennen die neuen optischen Mäuse von Microsoft nicht? Dann waren Sie entweder die letzten Monate am Himalaja-Gebirge fischen oder haben schlichtweg keine PC Games gelesen. Aber kein Problem, die Frage „Was bitte schön ist eine optische Maus?" lässt sich schnell beantworten. Eine optisch arbeitende Maus besitzt eine winzig kleine Digitalkamera, die pro Sekunde ca. 1.500 Bilder knipst. Diese werden von einem Prozessor ausgewertet, um die Veränderung der Mausposition zu berechnen. Normale Mäuse setzen auf eine Mauskugel, die sich je nach Bewegung dreht und damit Lichtschranken unterbricht. Diese steinalte Technik ist bei optischen Mäusen überflüssig, genauso wie die Mauskugel und das Putzen derselben. Dafür grinsen Ihnen auf der Unterseite der Maus nur noch eine kleine Aussparung und ein Infrarotlicht entgegen.

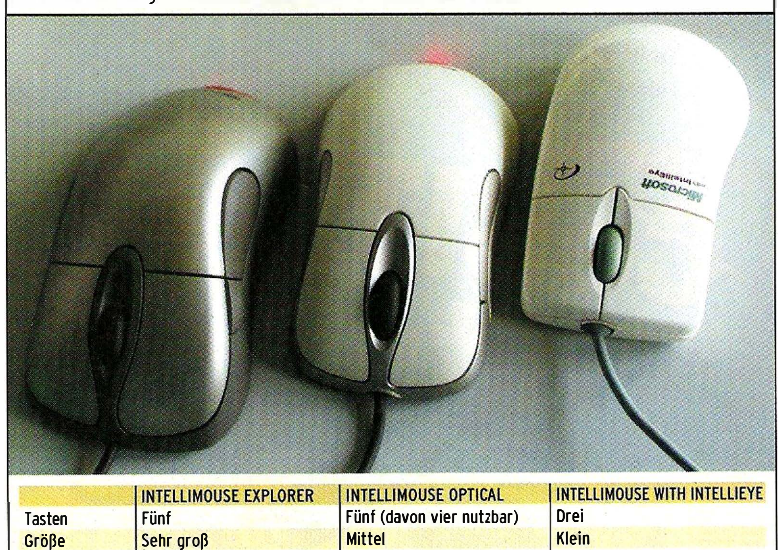
Was ist nun an Optical so spannend? Ganz einfach, sie ergänzt die beiden bisherigen optischen Mäuse hervorragend. Das wichtigste Merkmal ist die Linkshändertauglichkeit. Die Optical ist symmetrisch gebaut, kann also von Links- und Rechtshändern gleichermaßen gut gegriffen werden. Hierin liegt auch ein Nachteil begraben, denn das an sich mit fünf programmierbaren Tasten bepflasterte Mäuschen bietet praktisch nur deren vier an. Die letzte Taste lässt sich mit menschlichen Fingern nicht erwischen. Doch damit lässt es sich leben, immerhin ist der vierte Knopf gut erreichbar und dank der neuen Treiber-Software (siehe Heft-CD) auch problemlos in Spielen zu nutzen. Die Optical ist dabei besonders für kleinere Hände gut gebaut und besitzt eine angenehm raue Oberfläche. Von der großen Explorermaus hat sie das coole rote Leuchten und die kleinen Auflagepunkte geerbt, von der schmächtigeren IntelliEye-Maus die Wendigkeit für flotte Spielemanöver. Wie die Kollegen geht auch sie entweder über den USB oder per Adapter auch über den PS/2-Port an den Start. Die optische Technik verlangt auch hier etwas Tribut. So sind reflexionsarme Oberflächen wie Glas völlig ungeeignet und Zocker mit einem Hang zur niedrigen Mausempfindlichkeit sollten andere Spielemäuse unter Vertrag nehmen. Den endgültigen Test gibt es in der nächsten Ausgabe.

Thilo Bayer

VORREITER-STELLUNG Der 3D-Kracher Unreal Tournament ist eines der ersten Spiele, das 5-Tasten-Mäuse voll unterstützt.

Jedem sein Mäuschen

Hier sehen Sie im direkten Kopf-an-Kopf-Vergleich alle Angehörigen der zukunftsträchtigen IntelliMouse-Familie von Microsoft.



	INTELLIMOUSE EXPLORER	INTELLIMOUSE OPTICAL	INTELLIMOUSE WITH INTELLIEYE
Tasten	Fünf	Fünf (davon vier nutzbar)	Drei
Größe	Sehr groß	Mittel	Klein
Oberfläche	Griffig	Rau	Glatt
Auflagepunkte	Mittel (vier Punkte)	Mittel (vier Punkte)	Sehr groß (zwei Streifen)
Gewicht	Hoch	Mittel	Mittel
Preis	DM 120,-	DM 110,-	DM 90,-

WAS IST ...?

- **DDR RAM** Double-Data-Rate-Speicher. Pro Taktzyklus werden zwei Datenpakete statt einem übertragen
- **FXT1** Neuer offener Standard für die Komprimierung von Texturen. Von 3dfx ins Leben gerufen
- **GLIDE** Beliebte 3D-Schnittstelle für alle Voodookarten von 3dfx

Im Rausch der Farbtiefe

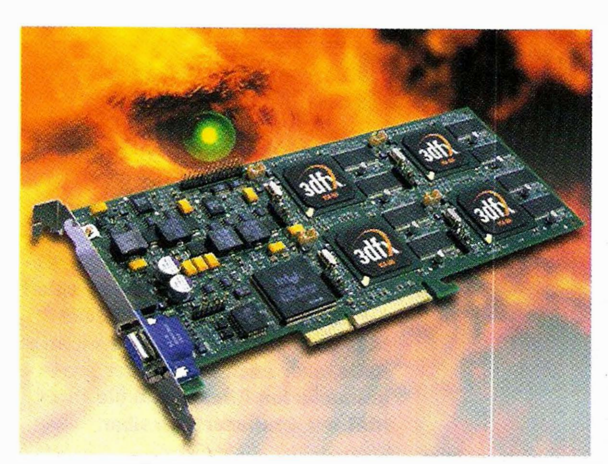
Grafikkarten sind der Dauerbrenner unter den Hardware-Themen. Nach dem Siegeszug der GeForce-256-Platinen stehen nun die ersten Herausforderer bereit. Wir sagen Ihnen, welche Grafikkarte zu Ihnen passt.

Nichts erregt die Spielergemüter mehr als die weite Welt der 3D-Beschleuniger. Schuld ist zum einen die uralte Rivalität zwischen 3dfx- und Nvidia-Anhängern. Zum anderen sind es aber auch die unterschiedlichen technischen Ausrichtungen der Grafikchips, die Streitpotenzial sorgen. Anlass genug, Licht in das heikle Thema bringen.

Ob Sie sich nun alle sechs bis acht Monate eine neue Grafikkarte gönnen oder nach einer längeren Investitionspause zuschlagen wollen: Der Informationsbedarf ist in beiden Fällen enorm hoch. Erst wenn Sie Ihre eigenen Bedürfnisse und die Eigenschaften der Kartenvarianten kennen, sind Sie für eine weise Wahl gerüstet. Bei diesem Schwerpunktthema kommt es uns zuerst darauf an, alle Kandidaten kurz vorzustellen. Anschließend untersuchen wir, wie gut sich bestimmte Beschleuniger mit wichtigen Spielen verstehen. Weiter geht es mit potenziellen Hürden, die sich zwischen Sie und das Objekt der Begierde stellen. Wenn Sie dann unsere Entscheidungstabelle und die Spielertyp-Analyse genau



■ SCHWERMETALL An Heavy Metal F.A.K.K. 2, das auf der Q3-Engine basiert, werden alle 3D-Beschleuniger schwer zu knabbern haben.



VERMISSTENMELDUNG Die neuen Voodoos von 3dfx werden erst zur CeBIT Ende Februar in Spiele-Aktion zu sehen sein.

zu Gemüte geführt haben, steht einer optimalen Kaufentscheidung nichts mehr im Wege.

Für das Jahr 2000 kann man mit wichtigen technischen Entwicklungen auf dem Grafikkartenmarkt rechnen. So spielt Nvidia Vorreiter bei der Geometriebeschleunigung durch den Grafikchip (Hardware Transform & Lighting). Neben dem GeForce 256 ist auch der Savage2000-Chip von S3 zu solchen CPU-entlastenden Berechnungen in der Lage, nur der Treiber spielt momentan noch nicht mit. Auch Matrox wird bei seinen zukünftigen Chips ziemlich sicher das Thema Hardware T&L aufgreifen (G450 bzw. G800). Nvidia selbst wird mit dem GeForce-256-Nachfolger (Codename „NV15") im April oder Mai die Technik-Messlatte höher setzen. Bis dahin ist jedoch immer noch nicht mit einem Großaufgebot an optimierten Spielen zu rechnen. Ganz anders dagegen 3dfx und Ati. Sie setzen durch ihre Multichip-Lösungen (Voodoo5-Familie und Rage Fury MAXX) massiv auf Zeichenleistung, um auch in hohen Auflösungen und 32 Bit Farbtiefe glänzen zu können. Mit der T-Buffer-Technologie hat 3dfx darüber hinaus ein heißes Qualitätseisen im Feuer. Mit seiner Hilfe sind pixelige Polygonkanten in Spielen Geschichte („Full Scene Anti-Aliasing"), außerdem sind Kinoeffekte wie Bewegungs- oder Tiefenunschärfe („Motion Blur" und „Depth of Field") theoretisch programmierbar. In einem Punkt sind sich jedoch alle Chipentwickler einig: Der Texturkompression gehört die Zukunft. Dabei ist weniger wichtig, ob dies nun nach DirectX-Norm oder nach der offenen FXT1-Technik von 3dfx geschieht. Hauptsache, alle neuen Chips unterstützen die Kompression und erlauben dadurch grafische Wunderwelten, die unser Qualitätsverständnis neu definieren werden.

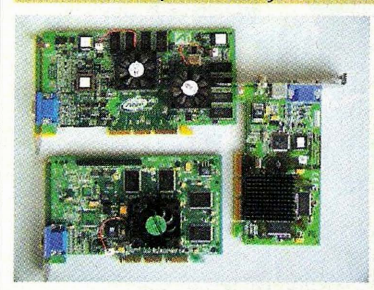
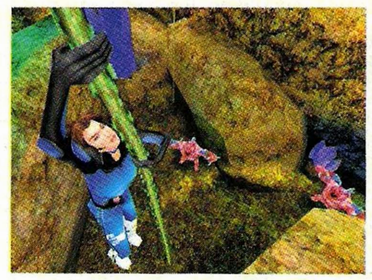
Thilo Bayer

WAS IST ...?

- **FARBTIEFE** Maßgröße für die Anzahl der darstellbaren Farben. In Spielen sind 16 (= 64.000 Farben) oder 32 Bit (= 16.7 Mill. Farben) üblich.
- **HARDWARE T&L** Hardware Transform and Lighting, 3D-Berechnungen und Ausleuchtung auf der 3D-Karte (statt CPU)
- **T-BUFFER** Speicherbereich, in dem Bilddaten kombiniert werden, um Kino-Effekte wie Motion Blur zu erzeugen

Grafikkarten-Kandidaten

Luxus gegen Schnäppchen, Stars gegen Sternchen. So lässt sich der Vergleich zwischen der letzten und der aktuellen Grafik-Generation charakterisieren.

DIE JUNGSTARS	DIE KLASSIKER
Prominente Beispiele Wer gehört in welche Gruppe?	
	
Die bekanntesten Jungstars sind GeForce-Platinen mit normalem SDR oder schnellem DDR SDRAM. Dazu gesellt sich der Rage128 Pro von Ati, der als Einzelchip auf der Fury Pro und als Chipzwilling auf der Fury MAXX verbaut ist. Der Savage2000-Chip von S3 ist auf der Viper II zu finden.	Obwohl erst seit Mitte letzten Jahres im Handel, gehört diese Gruppe schon zu den Klassikern. 3dfx steuert hierzu seine Voodoo3-Reihe bei (V3 2000 bis V3 3500). Von Nvidia kommen die Chips für Platinen auf Basis des TNT2 (Ultra), von Matrox der G400 für die Millennium-Produkte.
Typische Kennzeichen Was zeichnet die Kartengruppe aus?	
Die neuen Sterne am Grafikhorizont besitzen eine Rechenarchitektur, die voll auf effektlastige Spiele mit mehreren Texturebenen ausgerichtet sind. Bei älteren Spielen, die lediglich einfach texturierte Polygone aufweisen, bringt das natürlich wenig.	Bis auf wenige Spieleausnahmen sind alle Kartenklassiker noch empfehlenswert. Die Stärken liegen in ausgereiften Treibern sowie in einem guten Preis-Leistungs-Verhältnis. Vorsicht vor abgespeckten TNT2-Karten, die den Hinweis „Model 64" tragen!
Spiele-Eignung Wo zockt es sich am besten?	
	
Sauwohl fühlen sich die Frischlinge in hohen Auflösungen sowie in 32 Bit Farbtiefe. Auch künftige Spiele wie *F.A.K.K. 2* oder *Elite Force* sind für die Zeichenmonster prädestiniert. Bei Direct3D-Titeln ist der Abstand zu den Oldies überschaubar.	Vor allem in niedrigeren Auflösungen und bei Direct3D-Spielen wie *Drakan* oder *Expendable* halten die etwas angegrauten Karten sehr gut mit. Voodookarten profitieren bei *Ultima 9* oder *UT* von Glide. Problematisch sind *Q3*-basierte Titel.
CPU-Empfehlungen Welche CPU passt zu den Karten?	
Alle neuen Beschleuniger gieren durchgängig nach satter CPU-Leistung (400 MHz aufwärts; besser PIII oder Athlon). Eine Ausnahme stellen GeForce-Platinen dar. Bei Spielen mit Geometriebeschleunigung (*Q3*-Engine) sorgen sie für spielbare Frameraten auf schwächeren Rechnern.	Selbst die Klassikerkarten machen bei vielen Spielen erst ab einem PII 300 aufwärts wirklich Sinn, wenn Sie schon über eine Platine der Marke G200, Banshee oder TNT verfügen. Ansonsten hindert die CPU den Beschleuniger daran, gute Zeichenarbeit zu leisten.
Preisvergleich Wie teuer sind die Beschleuniger?	
Die Preise für eine Karte der Jungstar-Kategorie sind happig. Bei 350 bis 400 Mark fängt der Spaß an (Fury Pro, Viper II), die Obergrenze liegt bei 700 Mark (GeForce DDR). Dazwischen liegen GeForce SDR und Fury MAXX mit 550 bis 650 Mark.	Die Klassikerkarten sind zum Teil echte Schnäppchen. So beginnt die V3 2000 bei 200, die 3000er liegt bei 300 Mark. Zwischen 250 und 300 Mark löhnt man für eine TNT2-Karte, TNT2 Ultras und normale G400-Platinen kosten 350 bis 400 Mark.

Spielend leicht gewinnen

3D-Beschleuniger sind wählerisch. Sie arbeiten nicht mit jedem Spiel oder jeder Spiele-Engine gleich gut zusammen.



■ WILDE WIKINGER Rune von Human Head basiert auf einer modifizierten Unreal-Tournament-Version.

Viele Faktoren sind dafür verantwortlich, dass manche Spiele unterschiedlich gut mit aktuellen 3D-Beschleunigern harmonieren. Da spielt die verwendete 3D-Schnittstelle bzw. die Spiele-Engine eine wichtige Rolle, aber auch die Art der programmierten Effekte und die Qualität der Grafikkartentreiber.

Wenn man Spiele von der Seite der Software-Innereien her betrachtet, dann ist die 3D-Engine die ausschlaggebende Komponente für das Leistungserlebnis. Spiele, die auf derselben Engine basieren, werden in aller Regel auf einer Grafikkarte auch gleich gut laufen. Dies sollten vor allem Spieler mit einem Hang zu kerniger 3D-Action bedenken, wenn sie ihre Kaufentscheidung für das neue Beschleunigerschätzchen fällen. Bekannte Engines wie die von *Q2*, *Q3* oder *Unreal* (*Tournament*) werden vielfach für andere Projekte lizenziert. So kommen mit *Anachronox* und *Soldier of Fortune* zwei Titel, welche auf der vergleichsweise alten *Q2*-Engine basieren. Selbstverständlich haben die Entwickler Optimierungen integriert, um die Grafik auch nach heutigen Maßstäben konkurrenzfähig zu gestalten. Um die *Q3*- oder *Unreal Tournament*-Engine reißen sich die Spieleentwickler, da sie durch den Einkauf der Programmierroutinen viel Zeit bei der Spielentwicklung sparen.

Ein weiteres Argument ist immer die verwendete 3D-API (Programmierschnittstelle). Diejenige API, mit der die Engine entwickelt wurde, zeigt immer die besten Leistungen. Falls andere APIs unterstützt werden, wurden sie in der Regel nachträglich „portiert", sprich: auf die Funktionen der originalen API angepasst. Bestes Beispiel dafür ist die *Unreal*-Engine, die ursprünglich für Glide und damit für Voodoo-Karten optimiert wurde. Selbst *Unreal Tournament* läuft auf einer V3 2000 für 200 Mark zumindest in 800x600 noch schneller als jede GeForce-Platine oder Rage Fury MAXX für 600 Mark. Hier haben 3dfx-Karten einen softwareseitigen Vorsprung, der von den Optimierungen für die Glide-Schnittstelle herrührt. Die Glide-API ist dabei wegen der einfachen Programmierung und guten Dokumentation der Funktionen in der Spiele-Entwicklung noch immer sehr beliebt.

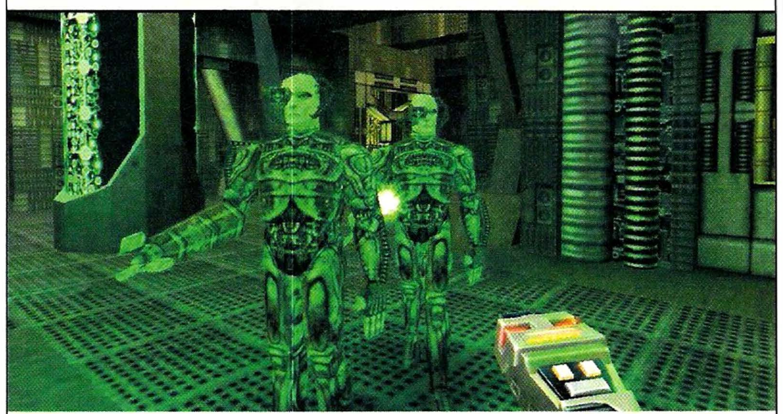
Welcher 3D-Chip nun mit welchen Spiele-Engines gut zurechtkommt, das hängt sowohl von Hardware- als

WAS IST ...?

- **API** Kürzel für Application Programing Interface, Programmierschnittstelle
- **Direct3D** Bekannte und allseits unterstützte Grafikschnittstelle von Microsoft
- **Glide** Beliebte 3D-Schnittstelle für alle Voodookarten von 3dfx
- **Engine** Hauptbestandteil eines 3D-Spiels, der alle Geometrieberechnungen und 3D-Modelle kontrolliert

Die Wahl der Waffen

Wenn Sie bei bestimmten Spielen Wert auf gute Geschwindigkeit legen, sollten Sie diese Liste studieren und bei Ihrer Kaufentscheidung berücksichtigen.



GUTE GRUNDLAGEN Star Trek Voyager Elite Force von Raven Software verwendet die Q3-Engine und dürfte damit optische Leckereien am Fließband liefern.

Q2-Engine
- Schnittstelle: OpenGL
- Spielebeispiele: *Daikatana, Soldier of Fortune, Anachronox, Heretic 2*
- Optimale Grafikchips: GeForce 256, Voodoo3/4/5, TNT2, Savage2000

Q3-Engine
- Schnittstelle: OpenGL
- Spielebeispiele: *F.A.K.K. 2, ST Voyager: Elite Force, James Bond: The World is not Enough, American McGee's Alice*
- Optimale Grafikchips: GeForce 256, Voodoo4/5, Savage2000

Unreal-Tournament-Engine
- Schnittstelle: Direct3D, OpenGL, Glide, Metal
- Spielebeispiele: *Unreal Tournament, Rune, Wheel of Time, Duke Nukem Forever*
- Optimale Grafikchips: Savage2000, Voodoo3/4/5

Allgemein Direct3D-Engine
- Schnittstelle: Direct3D
- Spielebeispiele: *Expendable, Drakan, Black & White, Halo*
- Optimale Grafikchips: Rage128 Pro, GeForce, TNT2, Voodoo3/4/5

WAS IST ...?

- **Metal**
  3D-Schnittstelle für Karten auf Basis des Savage4 (mit Abstrichen auch für Savage2000)
- **Multi-Texturing**
  Im Spiel werden Polygone mit zwei oder mehr Texturen beklebt, um Spezialeffekte zu schaffen
- **OpenGL**
  Vom Betriebssystem unabhängige 3D-Schnitstelle

Eine Frage des Treibers

Welche Chips welche 3D-Schnittstellen gut beherrschen und entsprechende Spiele-Engines am besten ausnutzen können, sehen Sie hier in unserer Übersicht.

HERSTELLER	CHIPSATZ	DIRECT3D-TREIBER	OPENGL-TREIBER	SONSTIGE SCHNITTSTELLEN
3dfx	Voodoo3	Gut	Gut	Glide
S3	Savage4/Savage2000	Befriedigend	Sehr gut	Metal
Nvidia	TNT2	Sehr gut	Sehr gut	Nicht vorhanden
Nvidia	GeForce 256	Sehr gut	Sehr gut	Nicht vorhanden
ATi	Rage128 Pro	Sehr gut	Befriedigend	Nicht vorhanden
Matrox	G400	Gut	Befriedigend	Nicht vorhanden

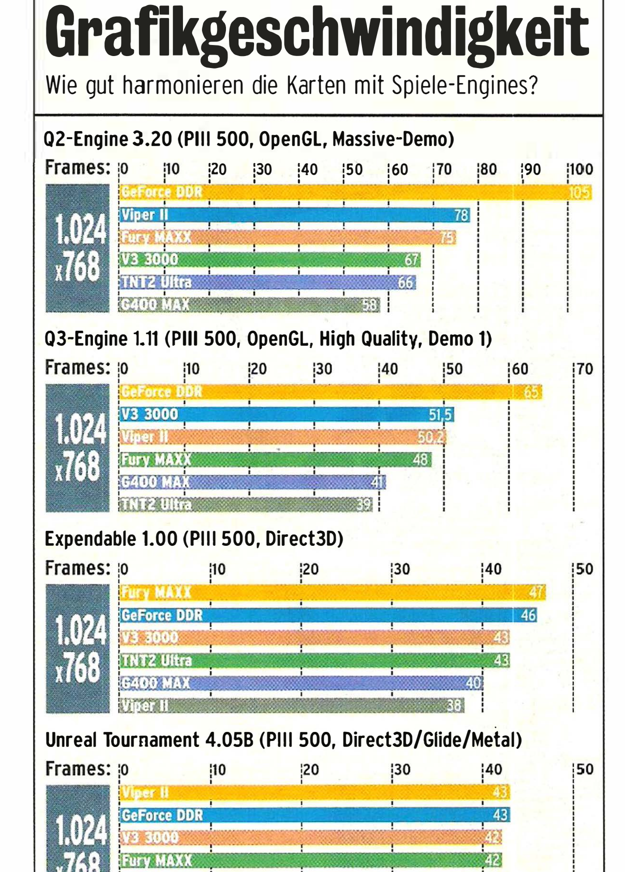
Die besten Allrounder sind die Chips von Nvidia und 3dfx. Alle anderen Grafik-Rechenknechte sind durch ihre Treiber eher unausgewogen.

auch Treiberfaktoren ab. Ein OpenGL-Treiber, der ineffektiv CPU-Leistung verplempert, kann bei der heutigen heftigen Konkurrenz kaum darauf hoffen, sich durch einen Hardware-Vorteil aus der Affäre zu ziehen. Das gilt analog natürlich auch für DirectX oder Hersteller-APIs. So hat Ati mit der Rage Fury MAXX zwar ein regelrechtes Füllratenmonster entwickelt, kann dies jedoch nur unter Direct3D zur Geltung bringen lassen. Unter OpenGL hemmt der Treiber die Leistungsfähigkeit deutlich. Auch die Viper II von S3/Diamond hat Licht und Schatten zu vermelden. Sehr gute Spieleleistungen sind bei Titeln zu erwarten, die auf der *Q2-*, *Q3-* oder *Unreal*-Engine basieren. Weniger überzeugend sind jedoch die Auftritte unter Direct3D. Auch hier trägt der Treiber zumindest eine Teilschuld.

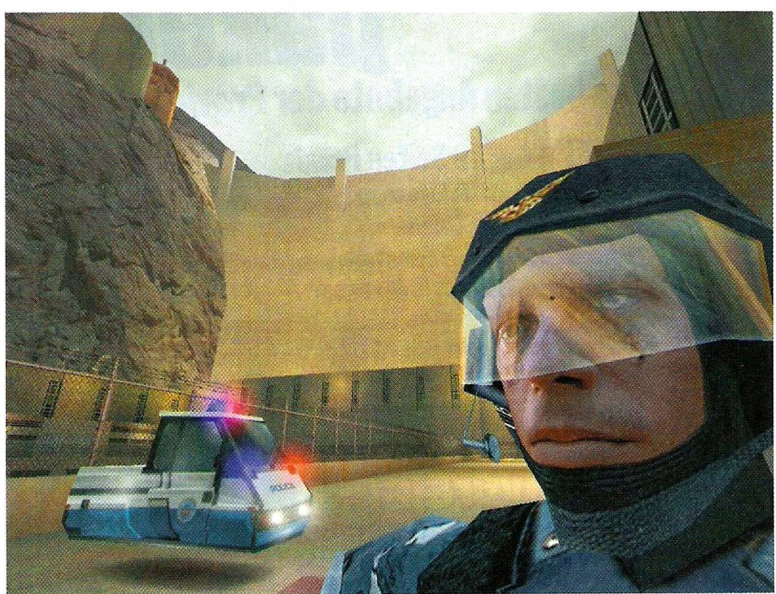
Ein weiterer wichtiger Faktor ist die Organisation der Render-Pipelines im 3D-Chip. Derzeit in Mode sind Einheiten, die pro Taktzyklus einen einfach texturierten Pixel (1 Textur → 1 Pixel) ausgeben können und solche, die pro Takt gleich einen doppelt texturierten Pixel (2 Texturen → 1 Pixel) erzeugen können. Hochleistungs-3D-Chips wie der Savage2000 oder GeForce fassen mehrere solcher Pipelines parallel zusammen. Damit lassen sich die anstehenden Pixelmengen flexibel je nach Spiel optimal bearbeiten. Spiele mit vielen Multi-Texturing-Effekten werden dieses Jahr sicherlich verstärkt auf den Markt kommen. Chips wie der GeForce 256 oder der Savage2000 haben hier einen großen Vorteil, da sie gleich zwei doppelt texturierte Bildpunkte pro Zyklus ausgeben können. So lässt sich auch deren gute Spielegeschwindigkeit bei Spielen mit der *Q3*-Engine erklären.

Selbstverständlich sind nicht nur Programmier-Schnittstelle, 3D-Engine, Treiberqualität und Effektlastigkeit für die Leistung des 3D-Beschleunigers verantwortlich. Auch der Prozessor spielt hier eine große Rolle. Ein Spiel wird dabei als CPU-limitiert bezeichnet, wenn der Prozessor vor der Grafikkarte an seine Grenzen stößt und mit dem Spiel so beschäftigt ist, dass die Grafikkarte ihre Füllraten-Kapazität erst bei höchsten Auflösungen voll beansprucht. Das Symptom für ein CPU-limitiertes Spiel ist deshalb eine gleich bleibende Framerate bei niedrigen bis hohen Auflösungen – mehr als diese Anzahl Bilder kann der Prozessor nicht bereitstellen. Ist ein Spiel dagegen durch die Füllrate der Grafikkarte limitiert, dann läuft es wesentlich schneller in niedrigen Auflösungen als in hohen und ebenso schneller in 16 als in 32 Bit Farbtiefe. Je besser die Grafikkarte, desto weiter kann man die Auflösung und Farbtiefe ohne Geschwindigkeitsverlust erhöhen.

Armin Lenz/Thilo Bayer

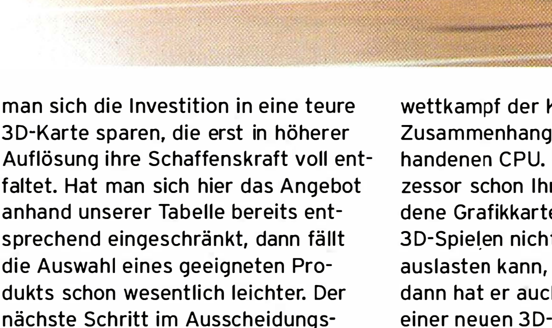


Viele Spieler zocken mit 1.024x768 Bildpunkten und in 16 Bit Farbtiefe. Die Ergebnisse fallen je nach 3D-Schnittstelle sehr unterschiedlich aus. Unter OpenGL zeigen Ati und Matrox beispielsweise Schwächen.



DETAILVERLIEBTHEIT Bei Duke Nukem Forever kommt die Unreal-Tournament-Engine zum Einsatz. Sie sehen selbst, welch realistische Gesichtszüge dabei herauskommen.

Über sieben Hürden musst du gehen



■ HINDERNISLAUF
Wenn Sie sich von uns an die Hand nehmen lassen, werden Sie alle Hürden bei der Karten-Kaufentscheidung sicher überqueren.

WAS IST ...?

- **AGP** Schneller Slot für die Grafikkarte
- **Intel810(E)** Hauptplatinen-Chipsatz mit integrierter 3D-Grafik
- **Hardware T&L** Hardware Transform and Lighting, 3D-Berechnungen und Ausleuchtung auf der 3D-Karte (statt CPU)
- **Füllrate** Die Anzahl der Bildpunkte, die pro Sekunde gezeichnet werden können
- **Glide** Beliebte 3D-Schnittstelle für alle Voodookarten von 3dfx

Vor den Erfolg hat die Hardware den Hindernislauf gesetzt. Wir führen Sie an die Abgründe heran und zeigen Ihnen, wie man sie für mehr Spielspaß sicher überquert.

Kann ich die Grafikkarte, die zu meinen Lieblingsspielen gut passt, auch in meinem alten Rechner verwenden? Das ist eines der Hauptprobleme, mit denen sich alle Aufrüster auseinander setzen müssen. Man sollte sich aber nicht dazu hinreißen lassen, den Gaul von hinten aufzuzäumen. Ausgangspunkt aller Überlegungen hinsichtlich der Grafikkarte ist nämlich der Bildschirm. Ein 15-Zöller ist nun einmal nicht sehr geeignet, um mehr als 800x600 Bildpunkte in Spielen darzustellen. Entsprechend sollte man sich die Investition in eine teure 3D-Karte sparen, die erst in höherer Auflösung ihre Schaffenskraft voll entfaltet. Hat man sich hier das Angebot anhand unserer Tabelle bereits entsprechend eingeschränkt, dann fällt die Auswahl eines geeigneten Produkts schon wesentlich leichter. Der nächste Schritt im Ausscheidungswettkampf der Kandidaten steht im Zusammenhang mit der vorhandenen CPU. Wenn ein Prozessor schon Ihre vorhandene Grafikkarte bei 3D-Spielen nicht auslasten kann, dann hat er auch an einer neuen 3D-

Welcher Spielertyp sind Sie?

Sind Sie eher ein 2D-Spieler oder doch ein hartgesottener Extremzocker? Unsere Typberatung hilft Ihnen bei der anstehenden Kaufentscheidung. Das gilt sowohl für den Aufrüster als auch für den potenziellen Neukäufer.

Der „2D-Spieler" – Minesweeper und Co.
Wenn Sie 3D-Grafik ohne Holodeck nicht für realistisch genug halten und sich deshalb gleich auf zweidimensionale Spiele beschränken, dann können Sie Ihren Spargroschen bis ins 22. Jahrhundert liegen lassen.

Der „Universalist" – Gute Allround-Leistungen
Hier kann man die Voodoo3 3000 und die Voodoo4 empfehlen. Diese Karten sind relativ preisgünstig, stellen in OpenGL und Direct3D solide Leistung auf die Beine und sind auch noch Glide-fähig.

Der „Schnäppchenjäger" – 3D-Grafik ja, aber billig
Wer wirklich sparen will, aber dennoch zeitgemäße 3D-Leistungen erwartet, sollte sich nach 16-MB-TNT2-Karten wie die Maxi Gamer Xentor 16 oder die Voodoo3 2000 umsehen. Mit 200 bis 250 Mark können Sie hier punkten.

Der „Hardcore-Spieler" – Die Karte für das Spiel
Wenn Sie für Ihr Lieblingsspiel exakt die richtige Karte wollen, dann sind Sie ein ganz Harter. Für Spiele mit der *Q3*-Engine empfehlen wir die GeForce DDR, für die *Unreal*-Engine die Viper II oder 3dfx-Karten von Voodoo3 3000 aufwärts.

Der „Overclocker" – Es kann Ihnen nie schnell genug gehen?
Wer das Letzte aus seiner Grafikkarte herausholen will, greift nach der Voodoo3 mit nachträglich installiertem Aktivkühler oder den übertaktungsfreudigen Asus-GeForce-Karten. Auch die Viper II erreicht mit zusätzlicher aktiver Kühlung neue Megahertz-Höhen. Kaum zu übertakten sind die Beschleuniger von Ati und Matrox, die schon in ihrer Grundeinstellung fast am Limit arbeiten.

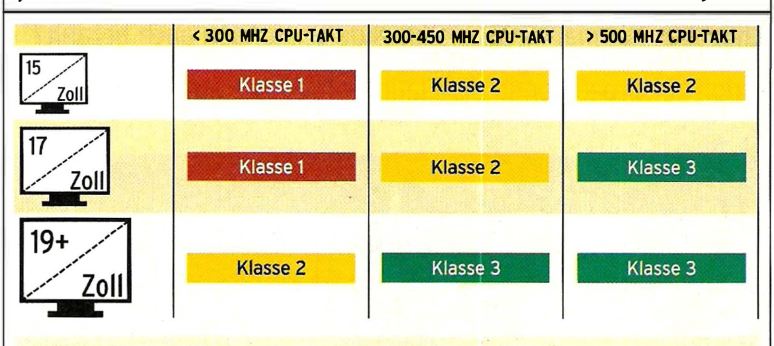
Der „ALDI-PC-Käufer" – Billig gefreit, bald bitter bereut
Wer sich leichtfertig mit einem Kistenschieber-PC mit integrierter Schwächelgrafik ohne AGP-Slot vermählt hat, der wird froh sein, sich mit einer PCI-Version der Voodoo3/4/5-Serie oder Elsas ErazorX PCI aus dem Frameraten-Sumpf ziehen zu können.



■ FANGFRAGE
Würden Sie für Julie Strain (Heavy Metal F.A.K.K. 2) eine neue Grafikkarte kaufen?

Optimale Entscheidung

Wenn Sie auf der Suche nach der optimalen Grafikkarte sind, sollten Sie auf jeden Fall Ihre vorhandene Rechner-CPU und Ihren Monitor berücksichtigen.



	< 300 MHZ CPU-TAKT	300-450 MHZ CPU-TAKT	> 500 MHZ CPU-TAKT
15 Zoll	Klasse 1	Klasse 2	Klasse 2
17 Zoll	Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3
19+ Zoll	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 3

Grafikchip-Klasse 1: Riva TNT (Diamond Viper V330), G200 (Matrox Millennium G200), Voodoo2 (Diamond Monster 3D II), Voodoo Banshee (Creative 3D Blaster Banshee)

Grafikchip-Klasse 2: TNT2 (Guillemot MG Xentor 16), TNT2 Ultra (Asus AGP-V3800 Ultra), G400 (Matrox Millennium G400 MAX), Rage128 (Ati Rage Fury 32 MB) Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000)

Grafikchip-Klasse 3: GeForce 256 SDR (Elsa Erazor X), GeForce 256 DDR (Asus AGP-V6800 Deluxe), Savage2000 (Diamond Viper II), Rage128 Pro (Ati Rage Fury MAXX), VSA-100 (3dfx Voodoo5 5000)

Zuerst müssen Sie Ihren Monitortyp in der Tabelle entdecken. Anschließend müssen Sie nur noch Ihre CPU finden: Schon sehen Sie, welche Grafikchip-Klasse optimal dazu passt.

Karte garantiert keine Freude. Das ist besonders schnell der Fall, wenn man Polygonbrecher wie *Drakan, Expendable* oder *Unreal Tournament* auf den Prozessor loslässt. Diese Titel haben nämlich bereits sehr saftige Anforderungen an die CPU. Typischerweise ist die Spielegeschwindigkeit hier relativ konstant, egal ob Sie nun in 800x600 oder 1.280x1.024 zocken. Erst auf sehr schnellen Rechnern bleibt dann genügend Dampf übrig, um auch der Grafikkarte Höchstleistungen abzuverlangen. Eine kleine Ausnahme stellen Spiele dar, die schon die Geometriebeschleunigung auf dem Grafikchip unterstützen (Hardware T&L). Paradebeispiel ist hierbei die *Q3*-Engine, die als Grundlage für die im Sommer erscheinenden Actionspiele *Heavy Metal F.A.K.K. 2* und *Star Trek Voyager Elite Force* dient. Auch *Vampire, Black & White* und *Messiah* unterstützen Hardware T&L. Sie brauchen dann nur noch eine GeForce-Grafikkarte und können auch auf einem PII 333 noch brauchbare Spieleleistungen erzielen. Leider funktioniert dieser Trick nur bei optimierten Spielen, bei Titeln ohne T&L-Unterstützung hilft auch die beste Geometrieeinheit auf dem Grafikchip nichts.

Hat man nun die Kandidatenauswahl so weit eingegrenzt, dass man schon fast zum Kauf schreiten könnte, dann muss noch die letzte Hürde genommen werden. Das ist die verflixte Kompatibilität. Hier muss man zunächst die Hauptplatine im Rechner in Augenschein nehmen. Moderne Grafikkarten kommen fast ausschließlich im AGP-Gewand daher, wer also keinen AGP-Slot hat, muss sich Richtung PCI-Karten orientieren. Eventuell ist in diesem Fall die Grafik bereits auf dem Hauptplatinen-Chipsatz integriert, aber leider nicht abschaltbar. Wenn Sie sich jetzt bereits in der Spiele-Hölle wähnen, dann können wir einen kleinen Hoffnungsschimmer anknipsen. Unter Windows 98 können Sie eventuell eine PCI-Grafikkarte als reine 3D-Karte einsetzen und nur Ihr 2D-Geschäft über die integrierte Grafik abwickeln. Achten Sie hier aber unbedingt darauf, dass integrierte Grafik und PCI-Karte mit Chips unterschiedlicher Hersteller laufen, um eine höchst ungesunde Treibervermischung zu vermeiden. Im Regelfall können Sie die Onboard-Grafik aber deaktivieren.

Wenn Sie diese Klippe erfolgreich umschifft haben, dann sehen Sie fast schon Land. Jetzt kommt noch die Frage nach der Stromversorgung ins Spiel. Moderne Grafikkarten saugen kräftig Leistung aus dem Netzteil durch die Hauptplatine. Manche älteren Platinen hatten da Probleme. Hier bleibt Ihnen oft keine Wahl, als auch einen Austausch des Motherboards zu erwägen, wenn Sie wirklich neue 3D-Grafik wollen. Ist Ihre Hauptplatine aber kompatibel – der Hersteller kann Ihnen da jeweils weiterhelfen –, dann ist es geschafft! Wenn Sie jetzt stolz von sich behaupten können, mindestens Windows 98 auf Ihrem Rechner zu haben, sind alle Voraussetzungen für eine neue Polygonschleuder erfüllt.

Armin Lenz

Hürde Hauptplatine

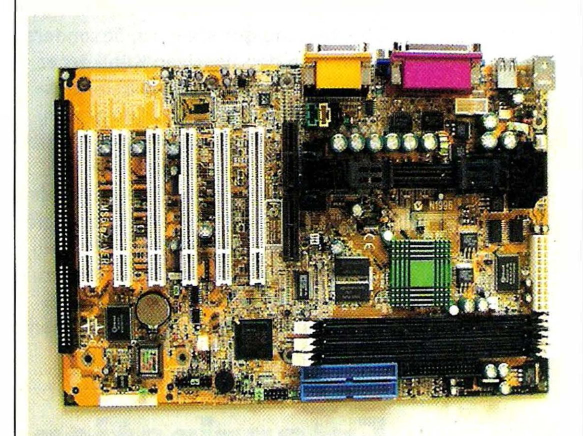
Das unscheinbare Motherboard Ihres Rechners kann das K.O.-Kriterium bei Ihrer Kartenentscheidung werden.

Ich habe einen Aldi-PC. Kann ich eine zusätzliche oder alternative AGP-Grafikkarte installieren?
Nein. So genannte Aldi-PCs haben üblicherweise die Grafik auf der Hauptplatine integriert und bieten diese Aufrüstoption nicht an.

Kann ich dann gar nichts an der Grafikleistung verbessern?
Doch, Sie können Ihrem Rechner eine PCI-Grafikkarte gönnen und die integrierte Grafik deaktivieren (BIOS/Jumper).

Ich habe eine Hauptplatine mit LX-Chipsatz. Kann ich gefahrlos eine GeForce-Karte einbauen?
Einige LX-Hauptplatinen liefern nicht genug Saft für die GeForce. Am besten werfen Sie einen Blick ins Internet. Hier finden Sie unter web.ukonline.co.uk/christopher.hill/faq.html wichtige Informationen zu diesem Thema.

Ich habe eine Platine mit BX-Chipsatz. Kann ich hier gefahrlos eine GeForce-Karte einbauen?
Auch hier gibt es schwarze Schafe, die den Spannungsanforderungen nicht gewachsen sind. Besitzen diese aber einen Voodoo3-Jumper, läuft auch die GeForce problemlos.



PROBLEMKINDER Motherboards mit integrierter Grafik besitzen keine separaten AGP-Steckplatz mehr. PCI-Karten können helfen.



■ FESTGESCHNALLT Die Viper II läuft mit einem zusätzlichen Lüfter deutlich schneller.

WAS IST ...?

- **VSYNC** Leistungsreduzierende Koppelung der 3D-Darstellung an die Monitor-Bildwiederholrate
- **AGP** Accelerated Graphics Port, schnelle Verbindung zwischen Speicher und Grafikkarte.
- **POWERSTRIP** Umfangreiches Utility zum Grafikkarten-Tuning

Agentur Augenschmaus

Neue Features, mehr Leistung, neue Grafikkarte. Schön und gut. Aber wie holt man das Beste aus der sündteuren Polygonschleuder, schließlich hat man ja für erstklassige Leistungen auch bezahlt? Brechen Sie mit der Hardware-Redaktion zur Expedition in die Platinen-Trickkiste auf.

WickedGL

Schneller als die 3dfx-Treiber

Metabyte, ehedem Hersteller von 3dfx-Karten, hat sich mittlerweile aus dem Hardware-Geschäft zurückgezogen und auf Treiberprogrammierung spezialisiert. Unter Wicked3D (www.wicked3d.com) bietet die Firma gegen kostenlose Registrierung die WickedGL-Treiber an, die der *Q3*-Engine heftige Leistungsschübe für Voodoo2/3-Karten ermöglicht. Die Leistung von V3-Karten lässt sich oft auch durch vorsichtige Übertaktung gut steigern, besonders wenn man den passiven Kühlkörper gegen einen guten Aktivkühler austauscht. Der V3 Stealth Cooler von Tennmax (www.tennmax.com) erlaubt es, oft über 175 MHz aus einer V3 3000 herauszuholen. Ein Aktivkühler löst in der Regel auch Absturzprobleme mit Hauptplatinen, die zu wenig Strom zur Verfügung stellen. Hierzu gehören einige frühere Revisionen von Gigabyte-Hauptplatinen wie dem BX-2000. *(al)*

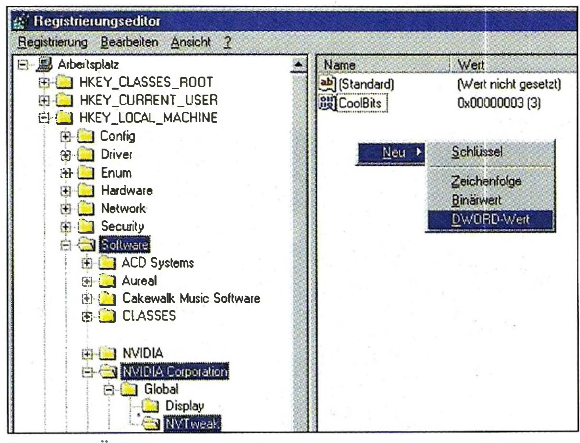


KOSTENLOSES VOODOO-TUNING Da Heavy Metal F.A.K.K. 2 auf der Q3-Engine basiert, werden Voodookarten-Besitzer auch hier von den WickedGL-Treibern profitieren.

Emanzipation

Schalten Sie sich frei!

Die neuen Detonator-Referenztreiber ab Version 3.53 und die Herstellertreiber, die direkt darauf basieren (Guillemot, Anubis, Gigabyte), bieten mehr Optionen an, als man zunächst denkt. Um sie jedoch in der erweiterten Einstellung für die Anzeige sichtbar zu machen, benötigt man einen besonderen Eintrag in der Registrierungsdatei. Diesen kann man mit unserem kleinen Helfer auf der Heft-CD oder auch manuell vornehmen. Klicken Sie in der Menüleiste „Start" auf „Ausführen" und geben Sie „regedit.exe" ein. Unter HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Nvidia Corporation\Global erzeugen Sie einen neuen Eintrag: NVTweak (siehe Screenshot). Hier erstellt man einen Schlüssel namens CoolBits vom Typ DWORD und setzt den Schlüsselwert auf 3. Schon hat man in den Anzeige-Eigenschaften die Möglichkeit, die Karte zu übertakten und die vertikale Synchronisation zwischen Grafikkarte und Monitor („VSync") zu deaktivieren. Bei den neuesten Treibern ist das die einzige Möglichkeit, diese Optionen zu erreichen, da PowerStrip noch nicht entsprechend darauf angepasst ist. *(al)*



ENDLICH MÜNDIG Optionen für Fortgeschrittene verbirgt Nvidia in der Windows-Registrierungsdatei vor Kinderhänden.

Einspritzer

Matrox wird beschleunigt

Den 3D-Karten von Matrox haftet etwas der Ruf des Braven an. Dennoch bietet die Matrox-User-Webseite (mgatools.matroxusers.com) ein sehr potentes Tuning-Spielzeug an. Mit ihm können Besitzer von Matrox Grafikkarten – von der originalen Millennium bis hin zur G400 – einige wichtige Leistungsfaktoren manipulieren, die sonst unzugänglich sind. *(al)*



HEISS Nur Matrox bietet die besonderen Environment-Bump-Mapping-Effekte für Lava.

Savage tiefergelegt

Spezialbehandlung für Savage-Chips von S3/Diamond

Diamond/S3 hat sich in letzter Zeit den Zorn der Benutzer wegen mangelhafter Treiber-Unterstützung zugezogen. Nicht zuletzt aus diesem Grund haben freie Programmierer sich hingesetzt und ein sehr nützliches Programm namens S3Tweak geschrieben. Mit diesem Teil lassen sich fast alle Treibereinstellungen unter komplette Benutzerkontrolle bringen und optimale Leistung für Savage-3D-, Savage-4- und Savage-2000-basierte Karten erzielen. VSync, Texturkompression, Z-Buffer-Tiefe und Texturfilterung können eingestellt werden. Die Freischaltung der Savage2000-T&L-Eigenschaften wird in Kürze folgen. Das Utility kann bei www.s3planet.force9.co.uk kostenlos heruntergeladen werden. *(al)*



VIPER-ATTACKE Die Viper II mit dem Savage2000-Chip hat dank der Metal-Treiber Unterstützung gute Geschwindigkeits- und Qualitätskarten bei Unreal Tournament.

3D-Kummer

Sorgenkind GeForce

Nicht wenige GeForce-Käufer haben Probleme mit ihrem neuen 3D-Schätzchen. Eine sehr gute Anlaufstelle ist web.ukonline.co.uk/christopher.hill/faq.html. Hier finden Sie Informationen über LX- und BX-Motherboards, die Schwierigkeiten mit den AGP-Spannungsanforderungen des GeForce haben. Generell sollten Sie Ihre Hauptplatine mit der neuesten BIOS-Version versorgen und der Karte über das BIOS einen IRQ zuweisen („Assign IRQ to VGA").
Die neuesten GeForce-Treiber und die AGP-Treiber für Nicht-Intel-Motherboards sind ebenfalls Pflicht. Bei *Unreal Tournament* sollten Sie den 4.02- oder 4.05B-Patch verwenden. *(tba)*



AUF DER CD-ROM!
Wir haben alle Utilities für Sie zusammengetragen.

WAS IST ...?

- **MINIPORT-TREIBER** Treiber, um AGP auf Rechnern ohne Intel-Chipsatz zu aktivieren
- **METAL-TREIBER** Spezialtreiber für S3/Diamond-Grafikkarten, unter anderem mit Texturkompression.

Kleine Ursache, große Wirkung

Warum AGP-Treiber für Nicht-Intel-Hauptplatinen von großer Bedeutung für die 3D-Leistung sind

Der Athlon hat sich als Hochleistungs-Motor mittlerweile fest in die Herzen der Power-Spieler gerechnet. Probleme gibt es aber gelegentlich mit dem AMD-Hauptplatinen-Chipsatz. Wichtig ist es, immer den AGP-Miniport-Treiber zu installieren, da er nicht Bestandteil der Windows-Standardtreiber ist. Fehlt er, so gehen bis zu 25 Prozent der 3D-Leistung verloren, weil die Grafikkarte nur als PCI-Karte angesprochen wird. Besitzer der für den Athlon sehr empfehlenswerten GeForce-256-Karten sollten darauf achten, unbedingt Treiber der Version 3.62 oder neuer zu verwenden, um Abstürze zu vermeiden. Dasselbe gilt auch für andere Hauptplatinen ohne Intel-Chipsatz. Wer mit VIA oder ALi um die Welt segelt, muss unbedingt beachten, dass Windows meist nichts von AGP-Fähigkeiten erfährt. Auch hier muss man, will man nicht einen guten Teil der Grafikleistung vergeuden, unbedingt den AGP-Treiber für den entsprechenden Chipsatz nachinstallieren. Ebenfalls beachten sollte man, dass man auch die DMA-Treiber für die Festplatten-schnittstelle installiert, um die CPU zu entlasten. Auch diese Treiber sind bei Windows nicht immer dabei. Um Ihnen die Suche im Internet zu ersparen, haben wir alles natürlich gleich auf die Heft-CD gepackt. *(al)*



RECHNEN OHNE GRENZEN Wenn Sie bei Spielen wie Halo mit voller Geschwindigkeit durch die Landschaft fahren wollen, müssen Sie bei Nicht-Intel-Systemen unbedingt auf AGP-Treiber für die Hauptplatine achten.

Cover-CD-Anleitungen

Unsere CD-ROM hat eine neue Flash-Navigation erhalten. Um unsere Cover-CD optimal nutzen zu können, sollten Sie den MS Internet Explorer 5.0 verwenden und Ihren Bildschirm in einer Auflösung von mindestens 800x600 betreiben.

Metal Fatigue

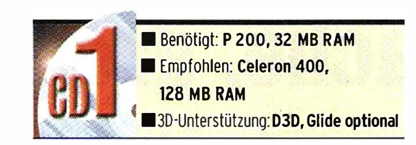
In der Welt von *Metal Fatigue* regieren die Combots. Diese riesenhaften Kampfmaschinen sind modular aufgebaut und lassen sich so fast allen Einsatzbedingungen anpassen. Die Demoversion bietet zwei spielbare Missionen aus der ersten Kampagne. *Metal Fatigue* benutzt die im Genre schon fast übliche 3D-Technik. Mit der Tastatur können Sie das Schlachtfeld frei drehen und bei Bedarf nah ans Geschehen zoomen. Neben den Combots bietet das Spiel eine weitere Neuerung: Zum ersten Mal finden die Kämpfe nicht nur auf der Oberfläche eines Planeten, sondern auch im Orbit und unterirdisch statt.

Steuerung:

Metal Fatigue wird fast komplett mit der Maus gesteuert. Das mitgelieferte HTML-Tutorial (in Englisch) enthält eine detaillierte Beschreibung aller Tastaturfunktionen.



FUSSVOLK Neben den mächtigen Combots ziehen Sie auch mit Panzern, Raketenwerfern und Artillerie in den Kampf.



Shogun

Kämpfen wie ein Samurai im Mittelalter – in echtem, frei rotierbarem 3D-Terrain. In dieser Demoversion entführt Sie Electronic Arts ins mittelalterliche Japan und lässt Sie in der Rolle des Generals Daimyo Heere von Schwertkämpfern, Bogenschützen und Samurai befehligen. Lernen Sie zunächst in vier Einzel-Tutorials, wie Sie Ihre Truppen steuern, Befehle erteilen und Formationen aufstellen und üben Sie sich im Drehen und Kippen des 3D-Terrains, um jederzeit den Überblick zu behalten. Anschließend können Sie in einer Probemission Ihre Künste unter Beweis stellen. Achten Sie bei den Kämpfen vor allem auf die richtige Formation: Die Keilform bietet sich beispielsweise für das Erstürmen der gegnerischen Burg an.



LEICHTER EINSTIEG In Tutorials lernen Sie, sich auf den 3D-Karten zu bewegen.

Steuerung:

Taste	Aktion
↑ ↓ ← →	Karte nach oben, unten, links, rechts bewegen
Linke Maustaste	Kamera zentrieren, Befehlsmenü der Einheiten aufrufen
Rechte Maustaste	Truppen bewegen und angreifen lassen
Strg + Rechte Maustaste	Einheiten zu Gruppen zusammenfassen
+ . - (auf Ziffernblock)	Karte kippen
Esc	Spiel beenden



Käfer Total (CD 1)

PC Games Exklusiv!

Ich geb Gas, ich will Spaß! Fahren Sie Käfer Total Probe und testen Sie Ihre Reaktionsschnelligkeit auf den heißen Strecken mit Käfern in allen Variationen, die man sich vorstellen kann.

Käfer Total steht ganz im Zeichen der Erfolgsautos aus Wolfsburg. Neben dem Käfer fahren Sie den Karman Ghia, den VW Bully oder einen Beach-Buggy. Die Demoversion vermittelt Ihnen einen Eindruck von allen fünf Fahrdisziplinen im Spiel. Drei von ihnen laufen als nicht-spielbare Demo-Filme ab, in den Disziplinen Cross und Monster legen Sie selber Hand ans Volant. Im Cross-Rennen heizen Sie mit Ihrem Krabbeltier über einen verschlungenen Off-Road-Kurs. Wichtig ist hier die richtige Kurventechnik. In Monster fahren Sie mit einem riesigen Karman Ghia gegen die Uhr durch einen engen Hindernisparcours. Hier ist Millimeterarbeit gefragt.

FEUER FREI Dank Nitroeinspritzung schlagen beim Weitsprung die Flammen aus dem Käfer-Auspuff. Kleiner Tipp: Nicht die Rampe verfehlen.

Steuerung:

Taste	Aktion
↑	Beschleunigen
↓	Bremsen
←	Nach links
→	Nach rechts
+	Rückspiegel
L	Gang hoch
Fn	Gang runter
1	Kameraposition

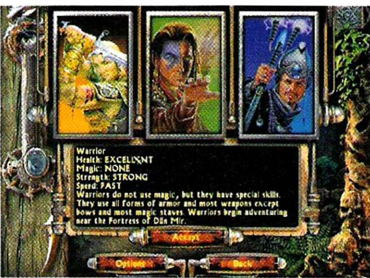
Hinweis: Im Optionsmenü können Sie die Tastatur frei belegen.

- Benötigt: PII 233, 64 MB RAM
- Empfohlen: PII 300, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung: D3D, Software

Nox

Westwood sagt Blizzard den Kampf an. Ist *Nox* mehr als ein *Diablo*-Klon? Wenn schon *Diablo 2* auf sich

warten lässt, warum nicht einfach eine Runde *Nox* im Netzwerk oder Internet spielen? Das Fantasy-Rollenspiel aus den Hause Westwood gibt Ihnen die Gelegenheit dazu. Mit unserer Demoversion können Sie einen Charakter in die mittelalterlichen Welten von *Nox* schicken. Zu Beginn müssen Sie Ihren Helden in verschiedenen Gewölben mit dem notwendigen Inventar versehen. Ist der gefundene Gegenstand für Ihren Helden tauglich, so wird Ihnen das mit einem veränderten Cursor sofort mitgeteilt und ein Doppelklick rüstet Ihre Figur damit aus. Vorsicht: Einige Waffen können ihre Wirkung auch gegen Ihren Helden richten!



DIE QUAL DER WAHL In Nox müssen Sie sich für einen Charakter entscheiden.

Steuerung:

Taste	Aktion
	Vorwärts
	Aktion
Leer	Springen
Q	Inventar
B	Buch
Tab	Karte



- Benötigt: **PII 233, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **PIII 500, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Keine**

Devil Inside (CD 2)



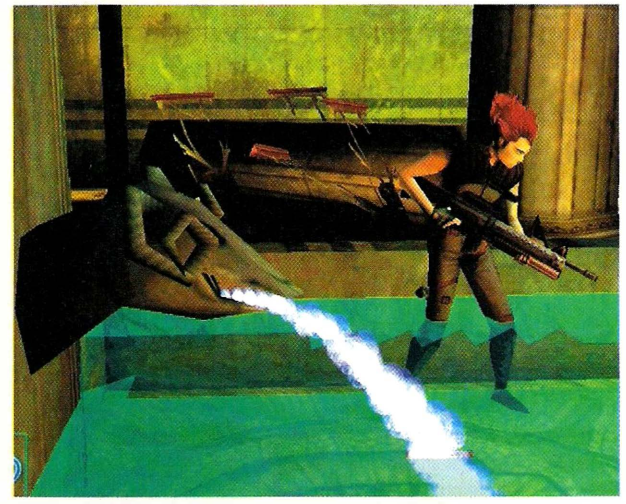
Cryos augenzwinkernder Gruselschocker macht Nocturne Konkurrenz. In der skurrilen Geschichte treffen Sie auf Ihrem Weg so einige interessante Gestalten aus bekannten Horrorfilmen.

Sie übernehmen die Rolle des wagemutigen Polizisten Dave, der einem fiesen Serienkiller das Handwerk legen soll. Unterstützt wird der Held von der reizenden Teufelin Deva, die mit ihm zusammen unter den satanischen Horden in einem verlassenen Spukhaus aufräumt. Während seines Auftrags wird Dave von einem Kameramann begleitet, der die Geschehnisse live für einen Kabelfernsehsender aufnimmt. Das gruselige Action-Adventure bietet einige Rätsel und natürlich jede Menge Action. In der Demoversion betritt der Spieler das unheimliche Haus und kann sich mit der höchst originellen Kameraführung vertraut machen.

- Benötigt: **P 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **PIII 500, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct 3D, Glide**

Steuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
↑	Vorwärts		Aktion
↓	Rückwärts		Waffe ziehen

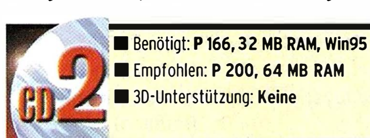


ATEMBERAUBENDE TECHNIK Nicht nur die Räumlichkeiten, sondern auch die Figuren aus Devil Inside sehen brillant aus und überzeugen grafisch.

Myrtle Beach Tour

Neu und nur auf unserer Cover-CD erhältlich – die Vollversion der Golfsimulation. Mit *Myrtle Beach Tour* erhalten Sie eine Vollversion zum Nulltarif. Die in sich stimmige Golfsimulation bestricht zwar nicht durch grafische Brillanz, kann aber durch die einfache Steuerung durchaus an den PC fesseln. Nachdem Sie unsere Dateien auf Ihre Festplatte kopiert und die „exe.-Datei" gestartet haben, werden Sie aufgefordert, sich zu registrieren. Diese Daten werden nur dann verschickt, wenn Sie *Myrtle Beach Tour* online spielen wollen, und dienen dem Hersteller zur Marktforschung. Solange Sie die 18 Grüns offline besuchen, hat die Registrierung keinerlei Auswirkungen auf das Spiel. Neben dem Startprogramm können Sie noch die Original-Sounds und die Flyby-Dateien nachträglich installieren.

Steuerung:
Myrtle Beach Tour wird komplett per Maus gespielt. Mit der rechten Maustaste können Sie das Ziel Ihres Schlages verändern und ein Klick mit der linken Maustaste auf den Golfball bringt Ihren Spieler zum Abschlag.



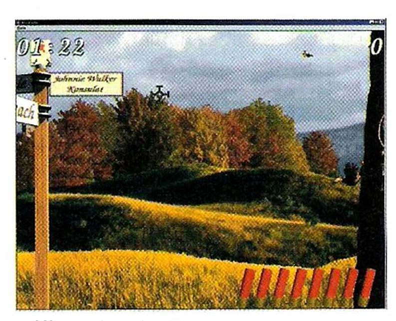
- Benötigt: **P 166, 32 MB RAM, Win95**
- Empfohlen: **P 200, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Keine**

Moorhuhnjagd

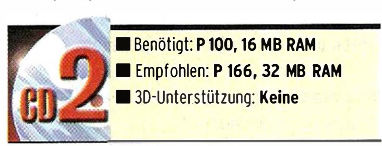
Was ist langweiliger, als sich im Stil von *Deer Hunter* mit der Flinte stundenlang auf die Pirsch zu legen. Das dachte, sich auch Phenomedia und entwickelte dieses nette, kleine Ballerspiel. Eigentlich war die *Moorhuhnjagd* als Werbegag für die Firma Johnnie Walker gedacht, nachdem jedoch in nahezu jedem deutschen Büro wie wild auf die fliegenden Hühnchen geballert wurde, legte Phenomedia das Spiel als Vollversion auf. Ziel des Spiels ist es, in der vorgegebenen Zeit so viele Hühner wie möglich zu erlegen. Achten Sie jedoch auf Ballons und Flugzeuge, die bei einem Abschuss Ihr Punktekonto reduzieren.

Steuerung: Nachdem Sie den Startbildschirm mit der Leertaste übersprungen haben, werden Sie dazu aufgefordert, Ihren Namen einzugeben. Danach startet das Spiel automatisch.

Taste	Aktion
←	Nach links
→	Nach rechts
	Feuer
	Nachladen



RICHTUNGSWEISEND Mit der Flinte im Anschlag begeben Sie sich auf die Jagd.



- Benötigt: **P 100, 16 MB RAM**
- Empfohlen: **P 166, 32 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Keine**

Majesty

Das Fantasy-Reich Ardania wird von Unholden bedroht; deshalb muss der Spieler für eine machtvolle Verteidigung sorgen. Zu diesem Zweck bauen Sie verschiedene Gebäude, rekrutieren Helden und regulieren Ihre Wirt-

schaft. Anders als in dem optisch sehr ähnlichen *Seven Kingdoms II* steuern Sie Ihre militärischen und zivilen Einheiten nicht direkt, sondern sorgen wie in *Pharao* durch ein kluges Management für militärischen und wirtschaftlichen Erfolg. Voraussetzung dafür ist unter anderem die Erforschung wirkungsvoller Zaubersprüche. Trotz fehlender Tutorials dürfte der Spielstart auch Einsteigern leicht fallen.

Steuerung:

Gesteuert wird mit der linken Maustaste. Mit einem einfachen Klick werden Menüs aufgerufen und Aktionen durchgeführt.



- Benötigt: **P 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **PII 333, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Keine**

Tower of the Ancients

Bei *Tower of Ancients* geht es darum, senkrechte oder diagonale Reihen aus jeweils drei gleichartigen Steinen zu bilden. Sobald eine Reihe erzeugt wurde, verschwinden die zugehörigen Steine. Die Steine fallen in Blöcken von jeweils drei Steinen auf das ringförmige Spielfeld. Innerhalb der Blöcke können die Steine mit Hilfe der Cursortasten sortiert werden – solange sie das Spielfeld noch nicht berühren. Der Demo-Level ist beendet, sobald 90 Blöcke mit insgesamt 270 Steinen auf das Spielfeld gefallen sind. Punkte werden durch gebildete Reihen gesammelt. Je mehr Reihen auf einmal verschwinden, desto mehr Punkte gibt es dafür.



ALLER ANFANG IST EINFACH Zu Beginn existieren nur zwei einfache Steinsorten.

Steuerung:

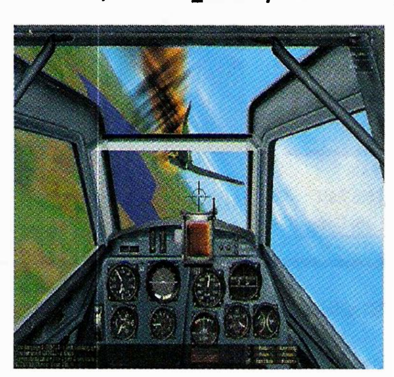
Taste	Aktion
↑	Steine nach oben rotieren
↓	Steine nach unten rotieren
←	Boden nach rechts drehen
→	Boden nach links drehen
Leer	Block fallen lassen



- Benötigt: **P 233, 16 MB RAM**
- Empfohlen: **P 266, 32 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct 3D benötigt**

Warbirds

Neben den vielleicht akkuratesten Flugmodellen für Kampfflugzeuge des Zweiten Weltkriegs verfügt *Warbirds* über die bestmögliche Gegnerintelligenz. Anstatt nämlich tumbe Computerpiloten vom Himmel zu pusten, legen Sie sich hier mit menschlichen Gegnern im Internet an. Im Offline-Modus können Sie Ihre Fähigkeiten im Luftkampf verfeinern. Um online gehen zu können, benötigen Sie neben einem Benutzerkonto bei IEN (ab $ 9,95 pro Monat zzgl. Onlinezeit) die Startersoftware ILZ, die Sie ebenfalls auf unserer CD finden. Vom 1. bis zum 3. März findet ein *Warbirds*-Wettkampf statt, an dem Sie gratis teilnehmen können.
Infos hierzu unter:
http://www.iencentral.com/warbirds/aviation_history.html

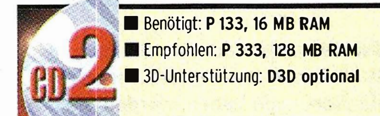


TREFFER! Die 30-mm-Kanone unserer Messerschmitt lässt dem Gegner keine Chance.

Steuerung:

Taste	Aktion
F/Joystick-Taste 1	Feuert primäre Waffe (MGs)
B/Joystick-Taste 2	Waffe (Kanonen, Bomben)
Zurück/Joystick-Taste 3	Schaltet durch sekundäre Waffen
Joystick-Taste 4	Feuert Waffen 1 und 2 gleichzeitig
-	Öffnet Textfenster zur Kommunikation
1-0	Schubsteuerung
A	Seitenruder links
D	Seitenruder rechts
S	Zentriert Seitenruder
E	Motor ein/aus
Q	Klappen eine Stufe ausfahren
W	Klappen eine Stufe einfahren
G	Fahrgestell ein-/ausfahren

Hinweis: Die Tastaturbelegung kann im Setup-Dialog frei gewählt werden.



- Benötigt: **P 133, 16 MB RAM**
- Empfohlen: **P 333, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D optional**

Aktuelle Versionen

Die gängigsten Topspiele der letzten Monate und die derzeitig gültigen Versionsnummern für Updates.

TITEL	VERSIONSNUMMER
Catan - Die erste Insel	v1.029
Age of Empires	v1.0c
Anno 1602 - NINA	v.1.3
Apache Havoc	v1.1d
Baldur's Gate	v1.3.5512
Biing 2	v1.04
Bundesliga Manager 98	v2.0b
C&C 3 Tiberian Sun	v1.17
Civilization Call to Power	v1.2
Civilization II Gold	v1.3
Codename Eagle	v1.12
Command & Conquer Tiberian Sun	v1.13
Darkstone	v1.03
Die Siedler 3	v1.52
Dungeon Keeper 2	v1.61
Earth 2150	v1.4
Falcon 4	v1.08i
Fighter Squadron	v1.50
Flanker 2.0	v2.01
Fighting Steel	v1.1
Fly!	v1.01.77 Beta
FreeSpace	v1.06
FreeSpace 2	v1.02
Golf Pro	v1.02
Grand Prix Legends	v1.2
Grand Theft Auto 2	**v1.03**
Half-Life	v1.0.1.3
Half Life - Opposing Force	v1.001
Hattrick! Wins	v1.02
Heretic 2	v1.06
Heroes of Might and Magic III	v1.1
Hidden and Dangerous	v1.3
Homeworld	v1.0.0.4
Indiana Jones and the Infernal Machine	v1.1
Imperialism 2	v1.02
Jagged Alliance 2	v1.05
Kicker Manager	v1.05
King's Quest 8	v1.0.0.3
Kurt	v1.14
Land der Hoffnung	v1.02
Lands of Lore 3	v1.06
Legacy of Kain - Soul Reaver	v1.2
Links LS 99	v 1.21
M.I.A.	v1.02
Machines	v1.15
MechWarrior 3	v1.2
Metro Police	v1.4
Might and Magic VII	v1.1
Motorhead	v3.0
Myth 2 - Soulblighter	v 1.3
Myth - The Fallen Lords	v1.3
NASCAR Revolution	v1.02
Nice 2	v1.04
Panzer Elite	**v1.07**
Panzer General 4	v1.01
Prince of Persia 3D	v1.0
Quest for Glory 5	v1.2
Racing Simulation 2	v1.06
Railroad Tycoon II: The Second Century	v1.53
Rainbow Six Rogue Spear	v2.05
Rally Championship	v5.27
Requiem	v1.1
Revenant	**v1.11**
Re-Volt	v1.1
Septerra Core	v1.01
Shadow Company	v1.3
Sid Meiers Alien Crossfire	v2.0
Sid Meiers Alpha Centauri	v4.0
Sim Theme Park	v1.1
Spec Ops II	v1.1.1
StarSiege Tribes	**v1.10**
Star Trek: Birth of the Federation	v 1.02
Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung	v1.1
Star Wars Rogue Squadron	v1.00.01
StarCraft	v1.07
StarCraft Brood War	v1.07
StarSiege	v1.03
StarSiege Tribes	v1.9
SWAT 3 - Close Quarters Battle	**v1.1**
TA - Kingdoms	v2.0
Total Annihilation	v3.1
Ultima 9 Ascension	**v1.18F**
Unreal	v2.24
Unreal Tournamen	v4.05b
Vermeer	v1.57
WarHammer 40000 - Rites of War	v1.1
Warzone 2100	v1.10
Wheel of Time	**v333b**
X - Beyond the Frontier	v1.09
X-Wing Alliance	v2.02

DVD jetzt!



DVD-Abo total: Wer jetzt für PC Games mit der monatlichen DVD-Show incite TV einen neuen Abonnenten wirbt, erhält gegen eine Zuzahlung von nur DM 99,- ein nagelneues DVD-Laufwerk!






Die DVD



- Jeden Monat alle Demos, alle Videos, alle Patches und zusätzlich
- incite TV – die erste und einzige virtuelle Spieleshow auf DVD mit Spielenews, Tipps & Tricks-Videos und, und, und
- incite TV gibt´s nur im Abo

Das DVD-Laufwerk



- Zum Einbau in den PC
- Samsung SD 606
- 6 x DVD-ROM
- 32 x CD-ROM
- EIDE/ATAPI-Interface

Das Magazin

- **Pünktlich**
  Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
  Lieferung per Post, die Gebühr zahlt der Verlag
- **Prominent**
  Europas meistgekauftes PC-Spielemagazin

Ja, ich möchte das PC-Games-Abo mit DVD-Show incite TV

für nur DM 114,-/Jahr; Ausland: DM 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Aborechnung):
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Bitte beachten: Das Angebot gilt nur innerhalb Europas; restliches Ausland auf Anfrage.

Übrigens: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Als Dankeschön erhalte ich das DVD-Laufwerk Samsung SD 606 (Art.-Nr.: 2021) gegen eine Zuzahlung von nur DM 99,- (zzgl. Nachnahmegebühr)

Datum, 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☒ **Per Bankeinzug** (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
  Kreditinstitut
  Konto-Nr.
  BLZ
- ○ **Gegen Rechnung** (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

P3D020

Das ganze Jahr im Griff

Das PC Games Komplett-Archiv

- Alle Heftseiten und Tipps & Tricks aus 13 Ausgaben PC Games
- Über 2.000 Seiten im Original-Layout
- Hochauflösende Darstellung der Heftseiten für problemloses Zoomen und Drucken
- Sortiert nach verschiedenen Kriterien wie Ausgabe-Nummer, Rubrik oder Alphabet
- Suchmöglichkeit im Volltext – finden Sie problemlos bestimmte Textstellen in den Artikeln

Und das alles für nur DM 19,99!

Im führenden Fachhandel erhältlich!

PC Games Komplett-Archiv 1999 (Ausgaben: 12/98 - 12/99)

Mit allen Tipps & Tricks-Seiten

Starten der CD-ROM mit START.EXE



Gleich bestellen:

Fon: 0911/28 72-1 50 (13.00 - 17.00 Uhr)
Fax: 0911/28 72-2 50 E-Mail: archiv@computec.de

Tipps & Tricks

Von Zeit zu Zeit gibt es Spiele, die alle Kollegen in ihren Bann ziehen. Dieses Mal haben es uns Die Sims von Maxis angetan. Auf sechs Seiten erfahren Sie, wie Sie Ihr Leben als Sim meistern.

■ **PLANESCAPE TORMENT**
Für einen erfolgreichen Spielstart in der fremdartigen Untotenwelt finden Sie ausreichend Hilfe.
Seite 191

■ **DIE SIMS**
Wir helfen Ihnen dabei, sich als Sim zurechtzufinden.
Seite 181

■ **NOX**
Hexenvertreibung leicht gemacht – wir sagen Ihnen, wie's geht.
Seite 195

Tipps & Tricks

Kurztipps

Tuning-Tipps

Tipps-&-Tricks-Index

Sie suchen die Komplettlösung oder Tipps zu einem älteren Spiel? Kein Problem: In unserem Index werden Sie fündig.

Titel	Art des Tipps	PC-Games-Ausgabe
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Alpha Centauri	Komplettlösung	4/99
Anno 1602 - Neue Inseln, neue Abenteuer	Komplettlösung	1/99
Anstoss 2 Gold	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Anstoss 3	Allgemeine Spieletipps	4/2000
Baldur's Gate	Komplettlösung	3/99
Bundesliga Stars	Allgemeine Spieletipps	10/99
Catan - Die erste Insel	Allgemeine Spieletipps	12/99
Civilization: Call to Power	Allgemeine Spieletipps	7/99
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Komplettlösung	10/99, 11/99
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	6/99
Dark Project - Der Meisterdieb	Komplettlösung	3/99
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Spieletipps	12/99
DieSims	Allgemeine Spieletipps	4/2000
Die Völker	Komplettlösung	7/99, 8/99
Discworld Noir	Komplettlösung	8/99
Drakan	Komplettlösung	11/99
Driver	Allgemeine Spieletipps	11/99
Dungeon Keeper	Allgemeine Spieletipps	11/98
Dungeon Keeper 2	Allgemeine Spieletipps	8/99, 9/99, 10/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99 bis 2/2000
FIFA 99	Allgemeine Spieletipps	2/99
FIFA 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
Freespace 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
GP 500ccm	Allgemeine Spieletipps	1/99
Grim Fandango	Komplettlösung	1/99
GTa 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
GTA London	Komplettlösung	7/99
Half-Life	Komplettlösung	4/99
Half-Life: Opposing Force	Komplettlösung	3/2000
Hidden & Dangerous	Allgemeine Spieletipps	10/99
Homeworld	Komplettlösung	12/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	2/2000
Industriegigant	Allgemeine Spieletipps	11/98
Jagged Alliance 2	Allgemeine Spieletipps	7/99, 8/99
King's Quest 8	Komplettlösung	2/99
Kurt	Allgemeine Spieletipps	4/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	6/99
Motocross Madness	Allgemeine Spieletipps	11/98
Need for Speed 4	Komplettlösung	9/99
NHL 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
Nice 2	Allgemeine Spieletipps	1/99
Nox	Komplettlösung	4/2000
Outcast	Komplettlösung	9/99
Pharao	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Pizza Syndicate	Allgemeine Spieletipps	5/99
Planescape Torment	Allgemeine Spieletipps	4/2000
Populous - The Beginning	Komplettlösung	2/99
Quake 3 Arena	Allgemeine Spieletipps	9/99
Quest for Glory 5	Komplettlösung	4/99
Rent-A-Hero	Komplettlösung	1/99
Rogue Spear	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Spieletipps	5/99, 6/99
Rückkehr nach Krondor	Komplettlösung	5/99
Shadowman	Komplettlösung	11/99, 10/99
Siedler 3 (Mission-CD)	Komplettlösung	5/99, 6/99, 7/99
Siedler 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
Silver	Komplettlösung	7/99
SimCity 3000	Allgemeine Spieletipps	3/99
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Spieletipps	9/99
StarCraft: Brood War	Komplettlösung	3/99, 4/99
Superbike World Championship	Allgemeine Spieletipps	5/99
SWAT 3: Close Quarter Battles	Allgemeine Spieletipps	3/2000
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Tomb Raider	Komplettlösung	2/99
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
Wheel of Time	Allgemeine Spieletipps	2/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	10/99

Einsendehinweise

Sie wollen einen Tipp oder Cheat an uns schicken? Gerne - damit alles glatt läuft, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise.

DAS WICHTIGSTE: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztipps zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb! Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbstgebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tipps & Tricks auch als E-Mail einsenden?
Ja, das ist natürlich möglich. Schicken Sie Ihre Tipps an: tipps@pcgames.de (Adresse und Bankverbindung nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps-&-Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tipps-&-Tricks-Index gelesen, dass in PC Games Augabe X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

Was muss ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

TIPPS EINSENDEN AN:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Oder per E-Mail an:
tipps@pcgames.de

Die Sims

Was ist spannender als das Leben? Nichts! Wir zeigen Ihnen, wie Sie sich als Sim durchs Leben schlagen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Maxis** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erhältlich** ■ USK **Ab 12 Jahren**

Rauschende Feste und herzzerreißende Liebesszenen sind bei den Sims ebenso möglich wie Küchenbrände oder nächtliche Raubüberfalle. Unsere Tipps helfen Ihnen, als Sim zurechtzukommen.

Einrichtung

Badezimmer: Jeder Sim muss mal und hat hygienische Bedürfnisse. Also muss wenigstens eine Toilette und eine Dusche her (Händewaschen allein reicht nicht aus).

Wohn-/Schlafzimmer: Als Neuling haben Sie zu wenig Geld für einen getrennten Wohn- und Schlafbereich. Kaufen Sie zur Grundausstattung auf jeden Fall ein Bett – ohne geht's nicht. Wenn Sie etwas Geld übrig haben, darf es gerne ein komfortables Bett sein. Das sorgt für erholsamere Nächte und spart somit Zeit. Ein Nachttisch samt Wecker verhindert, dass Sie verschlafen (Sie werden 2 Std. vor der Arbeit geweckt). Jetzt sollte noch eine Sitzgelegenheit her (Komfort) und wenigstens etwas Unterhaltung. Wenn Sie es sich leisten können, kaufen Sie den Farbfernseher. So kann man prima mit Freunden TV schauen.

Küche/Essbereich: Als Allererstes brauchen Sie einen Kühlschrank. Da ein frischer Sim noch nicht kochen kann, brauchen Sie vorerst keinen Herd. Mikrowelle und Küchenmaschine (spart Arbeitsfläche) sorgen für nahrhafte und leckere Mahlzeiten. Unzubereitete Nahrungsmittel halten nicht lange vor. Ein Tisch samt Stuhl sollte auch noch her.

Dekoration: Einige Pflanzen, Bilder und vor allem Lampen machen die Räume schöner. Ist beispielsweise die Küche bei Nachtbenutzung nicht erleuchtet, fühlt sich Ihr Sim dort überhaupt nicht wohl.

Was brauche ich noch? Eine Alarmanlage in der Nähe des Hauseinganges ist eine lohnende Anschaffung. Auch wenn Sie vielleicht zunächst die Kosten scheuen, bewahrt Sie die Anlage jedoch vor Dieben, die früher oder später zuschlagen. Die Alarmanlage sorgt automatisch dafür, dass die Polizei gerufen wird. Der Langfinger wird dann geschnappt und Sie werden für den Verlust entschädigt und bekommen obendrein noch eine Fangprämie. Außerdem brauchen Sie noch unbedingt ein Telefon, damit Sie andere Sims anrufen und Dienstleistungen in Anspruch nehmen können. Achten Sie beim Telefon darauf, dass es nicht im Schlafzimmer steht, weil Sie sonst Gefahr laufen, aus dem Bett geklingelt zu werden. Sollten Sie später einen Kamin oder einen Herd anschaffen, ver-



SPASS FÜR DIE GANZE FAMILIE **Am Flipper können sich mehrere Sims gleichzeitig amüsieren und dabei ihre Freundschaft ausbauen. So werden mehrere Bedürfnisse auf einmal befriedigt.**

Der Charakter

Ein paar Tipps, damit Sie sich später nicht über Ihre Spielfigur ärgern.

Hat das Aussehen meiner Spielfigur irgendwelche Auswirkungen auf das Spiel?
Nein! Wählen Sie ein Outfit, das Ihnen gefällt. Im Gegensatz zu echten Menschen legen die Sims in Ihrer Nachbarschaft keinen sonderlichen Wert auf Äußerlichkeiten.

Wie soll ich meine Charakterwerte wählen?
Ein Reiz des Spiels besteht darin, mit den Werten herumzuspielen. Einige Punkte sollten Sie jedoch beachten:

Ordentlich: Saubere Sims räumen auf und drücken nach dem Pinkeln die Spülung. Da aber die Putzfrau (Maid) nicht sehr teuer ist, können Sie diesen Wert ruhig niedrig wählen.

Extrovertiert: Ein extrem aufgeschlossener Sim braucht viele Sozialkontakte und leidet stark unter Einsamkeit. Da das Sozialbedürfnis nicht leicht zu befriedigen ist, sollten Sie als Einsteiger hier einen niedrigen Wert wählen.

Aktiv: Je aktiver der Sim, desto höher ist das Bedürfnis nach Bewegung und Sport (z. B. Basketball spielen, Schwimmen etc.). Ein träger Sim genießt eher gemütliche Fernsehabende.

Verspielt: Hier sollten Sie einen hohen Wert wählen, da Ihr Sim dann jede Form von Spiel genießt. Ob nun Schach oder das gemeinsame Spielen mit dem Kind an der Puppenstube – es erhöht den Spaßwert.

Nett: Ein netter Mensch zu sein, hilft bei Sozialkontakten weiter. Wer will schon jemanden zum Freund haben, der andauernd Beleidigungen ausstößt oder gar einen Hang zur Brutalität hat?

S

gessen Sie nicht, einen Rauchmelder in der Nähe aufzuhängen.

Aufwertung der Einrichtung

Achten Sie im späteren Spielverlauf darauf, möglichst hochwertige Güter zu kaufen. Ersetzen Sie beizeiten das Bett durch ein komfortableres Modell. Dinge wie die Stereoanlage oder der Breitbildfernseher sorgen für jede Menge Spaß und Unterhaltung – bei Ihnen und Ihren Gästen.

Der Tag ist viel zu kurz, um all meine Bedürfnisse zu befriedigen.

Da Sie es kaum schaffen werden, alle Werte am selben Tag zu steigern, sollten Sie sich im Tageswechsel hocharbeiten. Kümmern Sie sich beispielsweise einen Tag um Spaß, den nächsten um die Freunde und dann um die Aufbesserung Ihrer Fähigkeiten. So können Sie sich intensiv um diese Werte kümmern und diese so weit verbessern, dass es einige Zeit vorhält. Hygiene, Blase und Hunger sollten natürlich jeden Tag bedacht werden.

Mein Sim kommt morgens nicht in die Gänge.

Sims brauchen mitunter 20 Minuten unter der Dusche und eine Viertelstunde auf dem Klo. Da wird's morgens schon mal knapp. Der Wecker klingelt zwei Stunden, bevor das Auto kommt. Wenn Sie mit der Zeit nicht auskommen, schicken Sie Ihren Charakter lieber zeitiger ins Bett und wecken ihn dafür etwas früher manuell. Bedenken Sie: Wenn Sie glücklich zur Arbeit gehen, haben Sie mehr Erfolg im Beruf.

Freundschaften am ersten Tag

Nutzen Sie die ersten Tage in der Nachbarschaft dazu, möglichst viele Leute kennen zu lernen. Nur wen Sie einmal begrüßt haben, können Sie später auch anrufen.

Ich bekomme einen Anruf von der Bank. Warum?

Gucken Sie in Ihren Briefkasten. Wie im echten Leben bekommen Sie hin und wieder Rechnungen, die beglichen werden müssen.

Wie lange wartet das Auto morgens?

Ihre Fahrgemeinschaft ist sehr geduldig. Das Auto (und der Schulbus) wartet eine geschlagene Stunde vor Ihrer Tür. Solange Sie noch rechtzeitig einsteigen, hat dies keine Konsequenzen für Sie.

Können mehrere Bedürfnisse auf einmal befriedigt werden?

Ja klar! Ein Abendessen mit Freunden an einem schönen Tisch mit bequemen Stühlen zum Beispiel erfüllt gleich vier Wünsche auf einmal (Sozial, Raum, Hunger und Komfort). Ähnlich verhält es sich mit einem Fernsehabend mit einem Kumpel oder einer geselligen Runde am Flipperautomaten.



BRENZLIGE SITUATION Der Sessel steht zu nahe am Kamin und hat Feuer gefangen. Zum Glück hängt ein Rauchmelder an der Wand, der die Feuerwehr alarmiert. Der Stuhl nimmt keinen Schaden!

Bedürfnisse

Wir sagen Ihnen, wie Sie die Bedürfnisse Ihres Sims erfüllen können.

Hunger
Regelmäßige Nahrungsaufnahme hält Ihren Sim am Leben und ist absolut notwendig. Halten Sie sich von ungegarten Lebensmitteln und Snacks fern – sie kosten unnötiges Geld und machen nicht sonderlich satt.

Komfort
Ein bequemer Stuhl, ein Sessel oder ein Sofa helfen diesem Wert auf die Sprünge. Besonders wichtig: Da Sie sowieso regelmäßig schlafen, sollte Ihr Bett einen möglichst hohen Komfortwert haben – so frischen Sie diesen Wert sprichwörtlich im Schlaf auf.

Hygiene
Gegen den täglichen Dreck hilft nur regelmäßiges Waschen. Eine Dusche am Tag ist meist ausreichend. Besonders saubere Sims waschen sich nach jedem Gang zur Toilette auch gerne die Hände.

Harndrang
Wie jeder normale Mensch muss auch ein Sim in regelmäßigen Abständen auf das „Stille Örtchen". Wenn Sie etwas Wohlstand erzielt haben, sollten Sie die Hightech-Toilette kaufen. Sie spült eigenständig und ist obendrein noch bequem.

Energie
Dieser Wert regeneriert sich beim Schlafen. Sollten Sie tagsüber zu müde werden, hilft ein Espresso kurzfristig. Zur Not reicht auch ein Nickerchen auf dem Sofa. Wichtig: Wenn Sie trotz Erschöpfung nicht schlafen gehen, kippt Ihr Sim irgendwo um und schläft. Dass eine Nacht auf dem kalten Rasen nicht sonderlich erholsam ist, dürfte klar sein.

Spaß
Fernsehen, Spielen, Tanzen, Musik hören und dergleichen erhöhen den Spaßwert. Wer nur arbeitet und schläft, wird über kurz oder lang depressiv.

Soziales Leben
Sozialkontakte sind extrem wichtig. Wenn Sie nicht alleine wohnen, lässt sich dieser Wert durch Gespräche und Aktivitäten mit Familienmitgliedern aufpäppeln. Abgesehen davon, dass es Ihrem Sim besser geht, wenn er unter Menschen geht, sorgt es auch für einen stetig wachsenden Bekanntenkreis.

Wohnung
In einem kargen, lichtarmen Raum fühlt sich niemand wohl. Sorgen Sie für Dekoration oder hochwertige Einrichtungsgegenstände. Im Freien sorgen Blumenbeete für das richtige Ambiente.

Sim-Str. 1
Grundstück: 10.500 $

Sim-Str. 2
Grundstück mit Haus: 50.777 $
Grundstück: 11.500 $

Sim-Str. 3
Grundstück mit Haus: 24.793 $
Grundstück: 8.000 $

Sim-Str. 4
Grundstück: 5.500 $

Sim-Str. 5
Grundstück mit Haus: 17.893 $
Grundstück: 7.000 $
Familie von Spinnweb
Winfried, Testperson
Julia, Arbeitslos
Kassandra, Zeugnis: 2

Sim-Str. 6
Grundstück mit Haus: 10.206 $
Grundstück: 3.500 $

Sim-Str. 7
Grundstück mit Haus: 11.210 $
Grundstück: 6.000 $
Familie Neulinger
Willi, Arbeitslos
Bettina, Arbeitslos

Sim-Str. 8
Grundstück: 7.000 $

Sim-Str. 9
Grundstück: 3.500 $

Sim-Str. 10
Grundstück mit Haus: 14.143 $
Grundstück: 6.500 $

RAUMPLANUNG Die Karte von der Sim-Straße zu Spielbeginn. Ein Blick genügt, um die Preise der Häuser und Grundstücke herauszubekommen.

Die Nachbarschaft

Wo ziehe ich am besten ein?

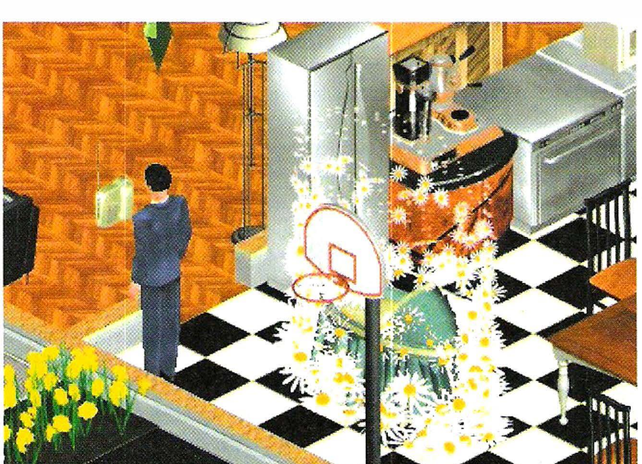
Wählen Sie das kleine Haus in Sim-Straße 6. Auch wenn das Grundstück in Sim-Straße 9 sehr preisgünstig ist, fahren Sie besser, wenn Sie ein fertiges Haus erwerben. Neu bauen ist immer teurer als vorhandene Objekte zu kaufen. Die Neulingers aus ihrem Heim zu werfen ist am Anfang nicht sinnvoll, weil dann nur noch die von Spinnwebs in der Nachbarschaft wohnen.

Die Anfangssituation

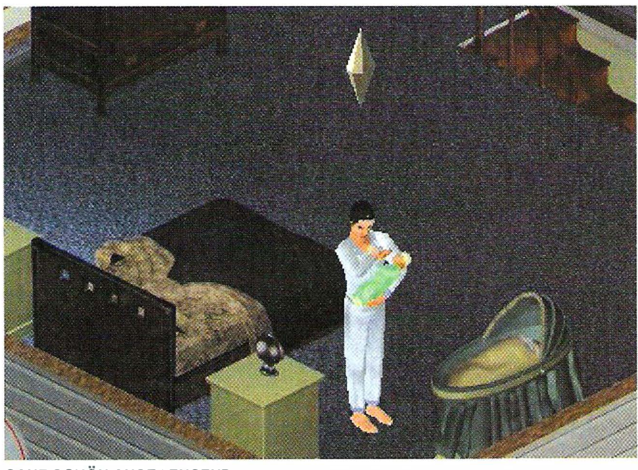
Wenn Sie das Spiel starten, sind fünf von zehn Grundstücken bebaut und davon nur zwei bewohnt. Wenn Sie nun einen neuen Charakter ins Spiel führen, leben außer Ihnen nur fünf Menschen in der Nachbarschaft. Das reicht für den Anfang. Spielen Sie ihren Charakter so lange, bis die Nachbarschaft nicht mehr ausreichend Sims hat, mit denen Sie sich anfreunden können.

Wie kriege ich Kinder?

Es gibt bei den Sims genau zwei Möglichkeiten, an Nachwuchs zu kommen. Entweder



ANRUF GENÜGT? Vergessen Sie alles, was man Ihnen übers Kinderkriegen erzählt hat. Bei den Sims wird man angerufen und der Nachwuchs erscheint.



GANZ SCHÖN ANSTRENGEND Der Säugling muss Tag und Nacht versorgt werden. Wie man am Stimmungsindikator sieht, schlägt das sehr auf die Laune.



GANZ IN WEISS Sims sind schon ein spontanes Völkchen. Die Hochzeit wird kurzerhand im Wohnzimmer abgehalten und dauert keine fünf Minuten. Wenn zwei Singles heiraten, lohnt sich das auch finanziell.

erhalten Sie einen Anruf vom Adoptionsservice oder Ihr Partner fragt, ob Sie ein Kind von ihm möchten. Egal durch welchen Weg Sie an den Nachwuchs kommen, es fällt eine Wiege mit dem Säugling von der Decke.

Was muss ich beim Kinderkriegen beachten?

Geben Sie sich keinen Illusionen hin. Kinderkriegen ist so mit das Anstrengendste, was eine Sim-Familie erleben kann. Der Säugling in der Wiege muss ständig bei Laune gehalten werden. Dabei schert sich das Neugeborene herzlich wenig darum, ob die Eltern gerade schlafen oder nicht. Wenn Sie sich nicht ausreichend um das Kind kümmern, wird es vom Sozialamt abgeholt und die ganze Mühe war umsonst.

Kind und Beruf - geht das?

Auch wenn es nicht leicht wird, kann man es schaffen, die drei Sim-Tage, die das Kind zum Aufwachsen braucht, ohne Jobverlust zu überstehen. Dafür müssen sich die beiden Partner bei der Kindesbetreuung abwechseln. So wird vermieden, dass Sie oder Ihr Partner an zwei aufeinanderfolgenden Tage den Dienst schwänzen. TIPP: Sie können die Wiege im Kauf-Modus wie jedes andere Möbelstück verschieben. Stellen Sie das Kind immer so auf, dass es in Ihrer Nähe ist. Nachts sollte es bei einem gemeinsamen Schlafzimmer direkt nebenan stehen. So vermeiden Sie, dass beide Sims aufwachen, wenn das Kind schreit. Vorsicht: Sie müssen den Sim, der sich zurzeit um das Kind kümmert, manuell wecken.

Die Karriere

Was für einen Job soll ich mir suchen?

Zu Anfang haben Sie nicht viel Geld. Sie sollten also zunächst den erstbesten Job annehmen, um Ihren Unterhalt zu verdienen. Die zehn unterschiedlichen Karrieren unterscheiden sich hauptsächlich in den Anforderungen an Ihre Qualifikation. Außerdem sollten Sie Ihre Persönlichkeit im Auge behalten. Ein fauler Sim eignet sich offensichtlich nicht besonders gut als Profi-Sportler. Anders herum wird ein äußerst aktiver Sim kein besonders erfolgreicher Politiker sein.

Aufwertung der Nachbarschaft

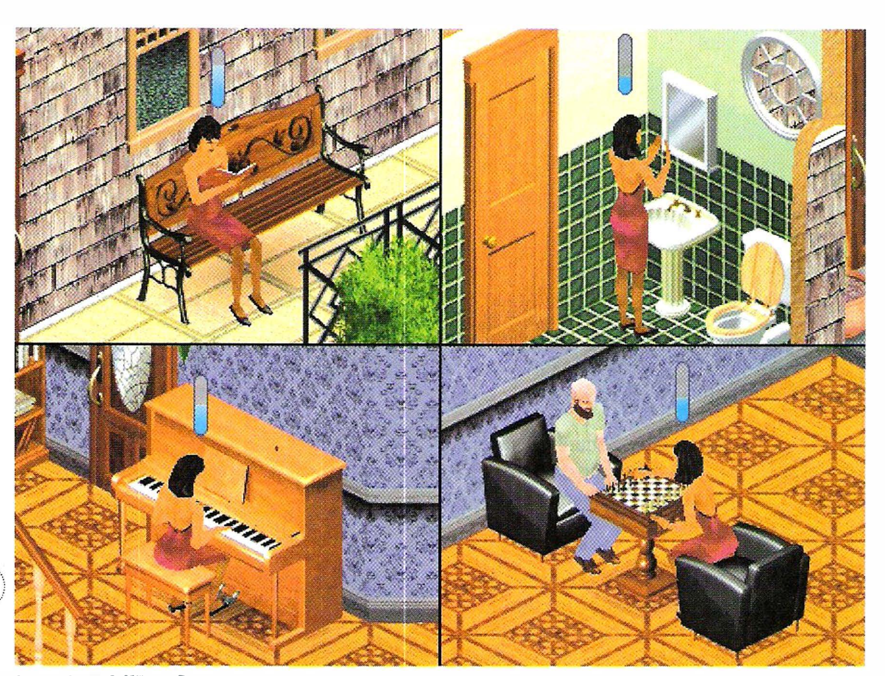
Auch wenn Sie am Anfang sehr auf den eigenen Charakter fixiert sind, müssen bald mehr Menschen in die Sim-Straße ziehen. Die Evolution in der Nachbarschaft lässt sich am besten mit Phasen beschreiben.

Phase 1 - Spielbeginn
Am Anfang sollten Sie sich erst einmal alleine durchs Leben schlagen. Wenn Sie einige Male befördert wurden und Ihr tägliches Dasein kein Problem mehr darstellt, sollten Sie sich über erwachsenen Familienzuwachs Gedanken machen. Gehen Sie dann zu Phase 2 über.

Phase 2 - Ein Partner
Der beste Trick ist, Singles in die Nachbarschaft zu bringen. Da jede Familie, unabhängig von der Anzahl ihrer Mitglieder, mit 20.000 $ startet, wäre es wahre Geldverschwendung, mehrköpfige Familien zu erstellen. Bevor Sie jetzt potenzielle Freunde ansiedeln, sollten Sie zunächst einen Partner für sich selbst erschaffen. Mit diesem Charakter kaufen Sie dann ein preisgünstiges Grundstück (zum Beispiel Sim-Str. 9 für 3.500 $) und bauen eine bescheidene Unterkunft, die lediglich das Nötigste zum Leben bietet. Wechseln Sie nun zurück zu ihrem eigenen Charakter. Es wird nicht lange dauern, bis Sie den ersten Kontakt zu Ihrem Partner in spe haben. Bauen Sie die Freundschaft möglichst schnell aus und versuchen Sie zu heiraten. Machen Sie sich keine Gedanken, wenn Ihr Haus zu klein erscheint. Dieses Problem löst sich durch die hohe Mitgift von alleine. Sobald Sie heiraten, fließt das Geld Ihres Partners in den Haushalt ein. Urplötzlich haben Sie richtig viel Geld.

Phase 3 - Mehr Nachbarn und Umzug
Direkt nach der Hochzeit haben Sie die Wahl: Bauen Sie Ihr vorhandenes Haus aus oder ziehen Sie gleich um. Sim-Straße 10 eignet sich besonders gut für einen Umzug. Das Haus ist relativ preisgünstig (für einen neuen Sim jedoch zu teuer), gleichzeitig räumen Sie ein preiswertes Haus für neue Singles. Jetzt können Sie nach dem gleichen Schema wie bei Ihrem Partner zwei neue Singles in die Nachbarschaft bringen. Spielen Sie einen der beiden und sorgen Sie dafür, dass sich die Neuzugänge kennen lernen und möglichst schnell heiraten bzw. zusammenziehen. Der Vorteil: Die neu entstandene Familie ist vom Start weg recht wohlhabend (zwei Mal 20.000 $) und ein Single-Haus ist wieder frei.

Phase 4 - Wohlstand erreichen
Sobald neue Leute in der Nachbarschaft angesiedelt wurden, können Sie sich wieder um Ihren eigentlichen Charakter kümmern. Immer wenn Ihnen die Freunde ausgehen, können Sie, wie in Phase 3 beschrieben, neue Leute ins Spiel bringen. Um die begrenzte Anzahl von Häusern auszunutzen, sollten Sie möglichst bald eines der teuren Grundstücke erwerben, um Platz für andere zu machen.



OHNE FLEISS KEIN PREIS Um die Fähigkeiten Ihres Sims zu steigern, müssen neue Einrichtungsgegenstände her. Bücherregal, Spiegel, Klavier und ein Schachspiel sorgen für das nötige Wissen!

Worauf muss ich bei meinem Job besonders achten?

Erst einmal ist es wichtig, dass Sie mit einer gewissen Regelmäßigkeit Ihren Pflichten nachgehen. Wenn Sie zwei Tage hintereinander die Fahrgemeinschaft verpassen, werden Sie gefeuert. Das Sim-Arbeitsleben scheint ziemlich hart zu sein: keine Wochenenden und extrem kurze Kündigungsfristen. Aber: Was nirgendwo sonst steht, ist, dass die Chefs kein Problem damit haben, wenn Sie jeden zweiten Tag blaumachen. Noch nicht einmal Ihre Bewertung leidet, wenn Sie jeden zweiten Tag zu Hause bleiben. Wenn Sie also Zeit brauchen, um sich um Freunde oder sich selbst zu kümmern, nehmen Sie ruhig mal frei. Natürlich ist zu beachten, dass man kein Geld verdient, wenn man nicht zur Arbeit erscheint.

Wie beeinflusse ich meinen Erfolg im Beruf?

Hauptsache ist: Gehen Sie glücklich zur Arbeit. Je ausgeglichener Ihr Sim aus dem Haus geht, desto erfolgreicher ist er im Job. Wer die Nächte durchmacht und völlig übermüdet, ungeduscht und hungrig zur Arbeit erscheint, macht natürlich keinen guten Eindruck. In einem solchen Fall sollten Sie lieber einen Tag aussetzen und sich richtig erholen. Wenn Sie einen gefährlichen Beruf ausüben (z. B. Sportler oder Polizist), kann es durchaus vorkommen, dass Sie sich verletzen oder Ihnen ein anderes Unglück widerfährt.

Sind Sie hingegen besonders glücklich und gut im Job, kann es sein, dass Sie durch besondere Leistungen auffallen. Dies wird mit Geld oder einer sprunghaften Verbesserung Ihrer Werte belohnt.

Was ist bei den Arbeitszeiten zu beachten?

Bei einer Beförderung kann es vorkommen, dass Ihre Arbeitszeit sich innerhalb eines Tages verschiebt. Das ist natürlich sehr ungerecht, da Sie schon wenige Stunden nach Arbeitsschluss schon wieder wegmüssen. Spätestens nach dem ersten Tag in der neuen Arbeitszeit werden Sie wohl einmal blaumachen müssen, um Ihren Tagesrhythmus wieder in den Griff zu bekommen. Versuchen Sie, nächtliche Tätigkeiten so schnell wie möglich durch eine Beförderung abzulegen. Die meisten Sims der Nachbarschaft werden tagsüber arbeiten und stehen dann nicht für soziale Kontakte zur Verfügung.

Kann ich meine Karriere wechseln?

Aber klar doch! Wenn Sie eine neue Herausforderung suchen, sollten Sie schleunigst die Stellenangebote im Computer und der Tagespresse lesen. Lassen Sie sich nicht davon abschrecken, dass Sie bei einer neuen Karriere wieder ganz unten anfangen müssen. Ihre zuvor erworbenen Fähigkeiten bleiben erhalten. Wenn Sie die Anforderungen an die nächsten Karrierstufen schon erfüllen, werden Sie auch sehr schnell befördert (manchmal sogar jeden Tag!).

Gibt es einen „besten" Job?

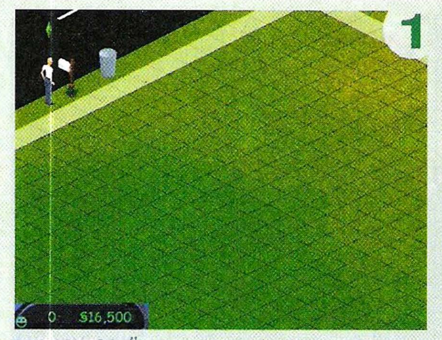
Das lässt sich so pauschal schlecht sagen. Die Sportler-Karriere ist ziemlich gut, da Sie keine Nachtschichten haben, überdurchschnittlich gut verdienen und mit wenig Fähigkeitspunkten auskommen. Wenn Sie sich weniger um Freunde kümmern wollen und das Geld nicht allzu wichtig für Sie ist, sollten Sie sich als Soldat versuchen. Auch auf dem Höhepunkt Ihrer Karriere benötigen Sie nur acht Familienfreunde. Als Spitzenpolitiker müssen Sie eine ganze Heerschar (17!) von Freunden bei der Stange halten.



MASSENAUFLAUF Wenn Sie die oberen Karrierestufen erreichen, benötigen Sie eine ganze Heerschar von Freunden. Eine Grillparty für die ganze Nachbarschaft erhält die Freundschaften aufrecht.

Hausbau

In acht Stufen zeigen wir Ihnen, wie Sie mit einem „frischen" Sim ($ 20.000) eine Single-Wohnung bauen. Die Behausung soll keinen Architekturpreis gewinnen, sondern zweckmäßig sein. Diese Art Haus sollten Sie für neue Sims bauen, die Sie dann später mit einem anderen Sim verkuppeln (siehe Kasten: „Aufwertung der Nachbarschaft" auf Seite 184).



DAS GRUNDSTÜCK Für 3.500 $ haben wir das Grundstück Sim-Straße 9 gekauft.



PRAKTISCH Zunächst kaufen wir die nötigsten Einrichtungsgegenstände und ordnen sie an.

Schaffe, schaffe, Häusle baue

Ich will ein Haus bauen. Kann ich so bauen, wie ich will?

Prinzipiell können Sie Ihrer Kreativität beim Hausbau freien Lauf lassen. Einige Grundregeln sollten Sie jedoch beachten.

Inwiefern macht es Sinn, Räume zu kombinieren?

Eigentlich können Sie Ihren Sim in eine Lagerhalle einziehen lassen, ganz ohne Räume. Auf die Dauer kommt es aber zu Komplikationen. Trennen Sie auf jeden Fall das Bad ab. Wer mag es schon, beim Verrichten intimer Geschäfte von Besuchern beobachtet zu werden? Außerdem wirken sich negative wie positive Aspekte auf den Wohnungs-Wert immer nur auf das jeweilige Zimmer aus. Wenn Sie also Wohn- und Küchenbereich kombinieren, sollte Ihr Sim schön ordentlich sein und Geschirr und Müll immer wegtragen. Herrscht jedoch in einer abgetrennten Küche das absolute Chaos, stört es den nebenan im Wohnzimmer sitzenden Sim überhaupt nicht.

Was bringen mir schräge Wände?

Auf den ersten Blick haben schräge Wände nur Nachteile. Man kann weder Fenster noch Türen einbauen und die Fläche an der Wand ist überhaupt nicht nutzbar. Aber: Sims schätzen außergewöhnliche Räume sehr und fühlen sich mit schrägen Wänden und Erkern wohler. Obendrein sieht es auch noch hübsch aus und macht die Nachbarschaft interessanter.

Welchen Einfluss haben Tapeten und Bodenbeläge?

Hochwertige Teppiche und Tapeten verschönern den Raum. Aber auch wenn Sie auf grüne Räume mit gelben Teppichen stehen, wird es Ihnen Ihr Schützling nicht übel nehmen. Der Einfluss auf das eigentliche Spiel ist gering. Richten Sie sich farblich so ein, wie es Ihnen am besten gefällt. Nur eines sollten Sie vermeiden: Untapezierte Wände sind sehr hässlich und reißen den Wohnungswert nach unten.

Macht ein zweites Stockwerk Sinn?

Wenn Ihr Haus eine gewisse Größe erreicht hat, sollten Sie über ein Obergeschoss nachdenken. So bleiben die einzelnen Räume der Sims gut erreichbar. Sie sollten bei allen Baumaßnahmen bestrebt sein, die Wege so kurz wie möglich zu halten. Lange Korridore und verschlungene Wege machen keinen Sinn. Schlafzimmer mit angeschlossenen Badezimmern eignen sich prima für den ersten Stock. Gäste haben dort eh nichts verloren und die Familienmitglieder haben dort dann ihr eigenes Reich. Die Treppe sollte entweder ins Wohnzimmer oder in die Küche münden.

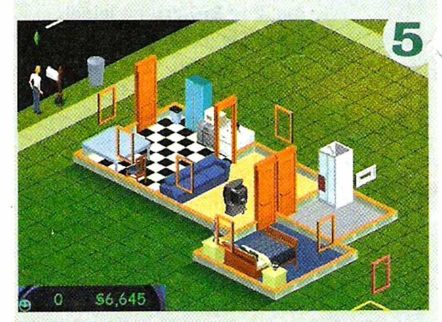
Florian Weidhase



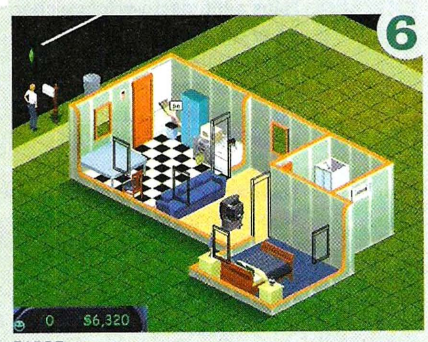
PASST! Jetzt sind die Böden dran. Achten Sie darauf, dass überall genügend Platz ist.



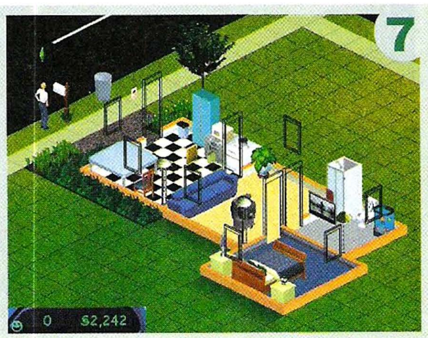
STEIN AUF STEIN Wenn Sie sicher sind, dass alle Möbel reinpassen, errichten Sie die Wände.



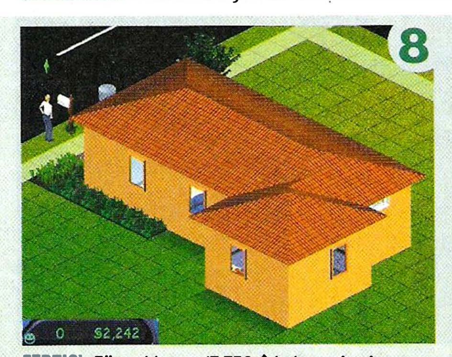
ES WERDE LICHT Preiswerte Türen und Fenster reichen für den Anfang. Alle Räume sind hell.



FARBE Preiswerte Tapeten innen und ein günstiger Anstrich von außen für die Optik.



EIGENTLICH FERTIG Jetzt fehlen nur noch Lampen und Dekoration – und die Single-Wohnung steht.



FERTIG! Für schlappe 17.758 $ haben wir ein durchaus passables Heim auf die Beine gestellt.



Anstoss 3

Im harten Geschäft des Fußballmanagements an die Spitze zu gelangen, ist nicht leicht. Wir helfen Ihnen dabei.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Ascaron** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **10. Februar 2000** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

Spielereinkauf, Trainingslager, Stadionbau – als Manager Ihres Clubs haben Sie einen prall gefüllten Terminkalender. Mit unseren Tipps sollten Sie aber bald ohne Probleme ein Topmanager werden.

Allgemeine Spieletipps

Der Einstieg: Was muss ich tun, um mein Team möglichst optimal auf die anstehende Saison vorzubereiten?

Fangen Sie bei der Übernahme eines neuen Teams schon in der Vorbereitung damit an, sich ein für Sie geeignetes Spielsystem auszugucken. Dies müssen Sie anhand der vorhandenen Spieler tun, es nützt Ihnen nichts, wenn Sie zum Beispiel 4-3-3 spielen wollen, aber nur einen Klassestürmer haben. Sortieren Sie notfalls Spieler aus und holen für die fehlenden Positionen neue Leute ins Team. Stimmen Sie den Trainingsplan auf Ihr System ab (z. B. Flanken bei einem System mit Außenstürmern).

Wie viele Wochen kann ich im Jahr mit meiner Mannschaft ins Trainingslager?

Zum Vorbereitungsstart sollten Sie sich ein Trainingslager gönnen (Höhentraining). Wichtig dabei: Jede Trainingseinheit in einem Lager, das länger als zwei Tage dauert, verdoppelt zu 20-prozentiger Wahrscheinlichkeit die Formwerte der Spieler.

Wenn Sie es sich also leisten können, verbringen Sie ruhig 4 bis 5 Wochen im Jahr im Trainingslager.

Wie erziele ich bei meinen Spielern optimale Konditionswerte zu Saisonstart?

Sie sollten in der Vorbereitung Turnier- und Freundschaftsspiele absolvieren, um den Spielern das System einzubläuen. Nutzen Sie auch die Dopingfunktion in der Vorbereitung, um Spieler schneller fit zu machen. Um den Kickern Kondition für die ganze Saison zu geben, sollten Sie sie in der Vorbereitung und der Winterpause keinesfalls schonen. Zwei harte Konditionswochen sollten also unbedingt absolviert werden. Während der Saison müssen Sie darauf achten, dass Sie vor einem Spieltag auf keinen Fall ein Konditionstraining ansetzen.

Worauf muss ich bei meiner ersten Trainerstation achten?

Wählen Sie auf jeden Fall ein Team mit möglichst großem Stadion, denn nur so kommt im Erfolgsfall auch Geld in Ihre Kasse. Auch das Fanaufkommen des Clubs ist wichtig. Je höher, desto besser und gewinnbringender. Planen Sie langfristig, sollte auch die Souveränität des Präsidenten bei einem Vertragsabschluss eine Rolle spielen. Gilt ein Präsidium als treu, ist die Gefahr, bei Misserfolgen schnell gefeuert zu werden, deutlich geringer.

Bei den Vertragsverhandlungen ist es am wichtigsten, das Saisonziel so weit wie möglich in die Tiefe zu drücken, denn so wird das Präsidium Sie auf Händen tragen, wenn Sie es dann doch übertreffen.

Beste Tipps

Einige grundlegende Regeln im Management zahlen sich immer wieder aus.

Schonen Sie die Spieler in der Vorbereitung keinesfalls. Zwei bis drei Wochen hartes bis brutales Konditionstraining müssen einfach sein, um einen guten Grundstock zu legen.

Legen Sie sich auf jeden Fall eine schwarze Kasse an. Durch dieses Geld (je 3 Prozent der Heimspieleinnahmen) können Sie später illegale Aktionen wie zum Beispiel Bestechungen leichter finanzieren.

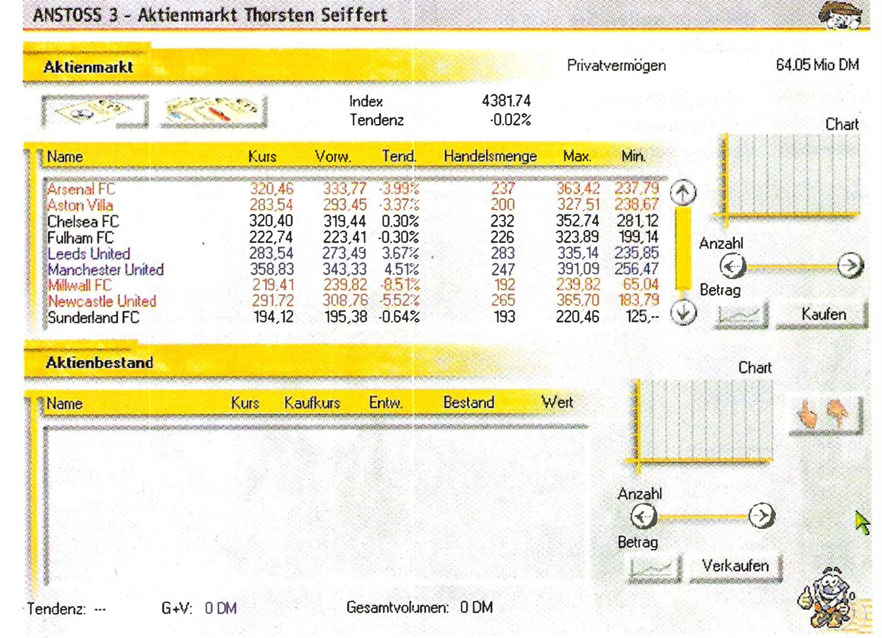
Pro Saison sollten Sie nicht mehr als fünf „Donnerwetter" auf Ihre Spieler loslassen. Beim ersten „Donnerwetter" erhalten Sie für die zweite Halbzeit einen Mittelfeldbonus von vier Punkten, für das zweite einen Bonus von drei Punkten.

Während einer Saison sollten Sie nie drei Trainingseinheiten pro Tag durchführen. In den englischen Wochen sollten Sie versuchen, Ihre Spieler durch das Ansetzen von Regenerationseinheiten zu schonen.

Bei Ihren eigenen Vertragsverhandlungen sollten Sie sich immer eine Ausstiegsklausel bei Anfrage eines anderen Vereins in den Kontrakt schreiben lassen. So können Sie bei Bedarf schnell den Club wechseln.

Kaufen Sie Spieler, die als Allrounder eingestuft sind, um so bei Verletzungen anderer Spieler leicht umbauen zu können, ohne Formabzüge hinnehmen zu müssen.

Im Falle eines Vertrauensschwunds von Seiten Ihres Präsidiums haben Sie die Möglichkeit, durch eine Aussprache mit den Bossen Ihre Prozentpunkte wieder deutlich in die Höhe zu treiben.



AB AN DIE BÖRSE Wenn Sie Aktien Ihres eigenen Vereins erwerben, erfreuen Sie damit Ihren Präsidenten und die Vertrauenswerte steigen in die Höhe. Spekulieren Sie aber ruhig auch mit anderen Aktien.

Ich will den ersten Verein nur als Durchgangsstation zum großen Geld nutzen. Wie gehe ich am besten vor?

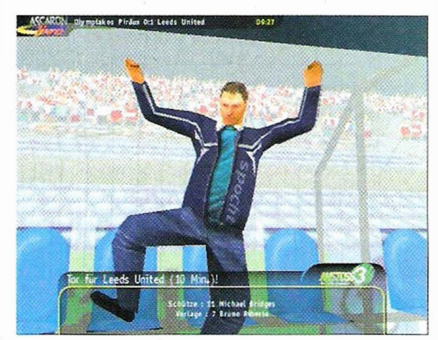
Regel Nummer 1: Immer an eine Ausstiegsklausel denken. So können Sie im Falle eines besseren Angebots schnell den Club wechseln. Ansonsten sollten Sie etwas mehr Geld für neue Spieler ausgeben als bei einem längerfristig geplanten Engagement. Verkaufen Sie Talente und holen Sie dafür einige erfahrene, ältere Spieler. Behalten Sie Ihr Geld! Stecken Sie es nicht in den Stadionausbau oder die Bilanz. Steht Ihre Entlassung sowieso kurz bevor, ist ein Rücktritt besser als ein Rausschmiss.

Wie hart soll ich meine Spieler einsteigen lassen?

In den Profi-Ligen ist „normal" die beste Einstellung, in der Regionalliga können Sie gegen Ende eines Matches ruhig „hart" bis „brutal" einstellen, denn gelb-rote Karten führen hier nicht zu einer Spielsperre, sondern lediglich zum Aussetzen für den Rest des Spiels.

Verärgern Topzuschläge meine Fans oder kann ich so Geld scheffeln?

In Derbys können Sie ruhig 50 Prozent mehr verlangen, ebenso gegen Spitzenteams. Halbieren Sie aber auch ein oder zwei Mal die Preise, am besten bei Partien gegen unattraktiv agierende Mannschaften, die Ihre Fans eigentlich nicht sehen wollen.



TANZ, TRAINER, TANZ Mit unseren Tipps können auch Sie Ihr Alter Ego hübsch tanzen lassen.

Fast wie in der Politik: Bringen schwarze Kassen auch im Profifußball Vorteile mit sich?

Schwarze Kassen können sowohl den Verein als auch Sie als Trainer sanieren und weiterbringen. Legen Sie sich ein Polster an, indem Sie zwischen 3 und 5 Prozent der Heimeinnahmen einbehalten. Schon nach einer Saison haben Sie (wenn Sie einen guten Zuschauerschnitt haben) so viel Geld, dass ein Spieler vom Kaliber eines David Beckham den Weg zu Ihrem Club finden wird. Doch Achtung: Lassen Sie das Geld immer erst in Ihre eigene Kasse fließen, bevor Sie es dem Verein vermachen. Ansonsten ist das ganze schöne Geld weg, wenn Sie rausfliegen. Ausschließlich mit dem Geld aus den schwarzen Kassen können Sie auch illegale Aktionen wie Bestechungen durchführen.

Was bringen Bestechungen ein?

Wenn Sie drei Spieltage vor dem Ende der Spielzeit noch Meister werden können und alle Spiele lediglich gewinnen müssen, kann es hilfreich sein, dem Gegner die eine oder andere Million als „Schmerzensgeld" für seine Niederlage anzubieten. Auch Schiedsrichterbestechungen können helfen, klappen aber nicht so oft wie die Bestechung eines gegnerischen Teams. Doch Vorsicht: Es besteht natürlich das Risiko, dass der Gegner die „Kohle" nimmt und trotzdem siegt. Bei wem wollen Sie sich anschließend beschweren?

Was muss man bei Vertragsverhandlungen beachten?

Eine Stammplatzgarantie sollten Sie nur dann in einen Vertrag schreiben, wenn es sich um einen echten Spitzenspieler handelt. Ansonsten müssen Sie jedes Mal, wenn dieser Spieler nicht spielt, 100.000 Mark Strafe zahlen. Wenn Sie einen Spieler aus seinem Vertrag herauskaufen wollen, sollten Sie kein Angebot unter seinem Marktwert machen.

Ist es eigentlich wichtig, verletzten Spielern einen Besuch abzustatten?

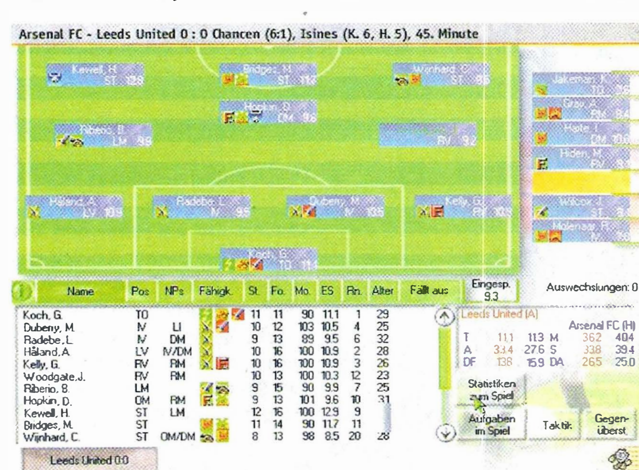
Wenn ein Spieler längerfristig ausfällt, müssen Sie ihn unbedingt besuchen, da er ansonsten unzufrieden wird und dies auch den Rest der Saison bleibt. Ein Besuch bringt ihm hingegen zusätzliche Formpunkte. Fällt der Spieler mehr als zehn Wochen aus, können Sie ihn noch einmal besuchen.

Was soll ich meinem Team in der Pause sagen?

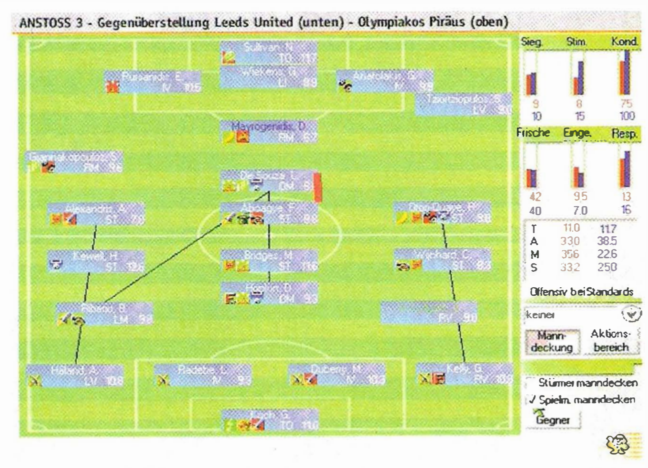
Pro Saison sollten Sie nicht mehr als fünf „Donnerwetter" auf Ihre Spieler loslassen. Beim ersten „Donnerwetter" erhalten Sie für die zweite Halbzeit einen Mittelfeldbonus von vier Punkten, für das zweite von drei Punkten usw. Toben Sie noch mehr, nehmen Ihre Spieler Sie nicht mehr ernst und die Stimmung sackt ab. Loben Sie auch nur in kleinen Portionen. An die Spielerehre dürfen Sie lediglich einmal pro Saison appellieren.

Lohnt es sich eigentlich, in der Halbzeitpause die eigenen Spieler zu verspotten?

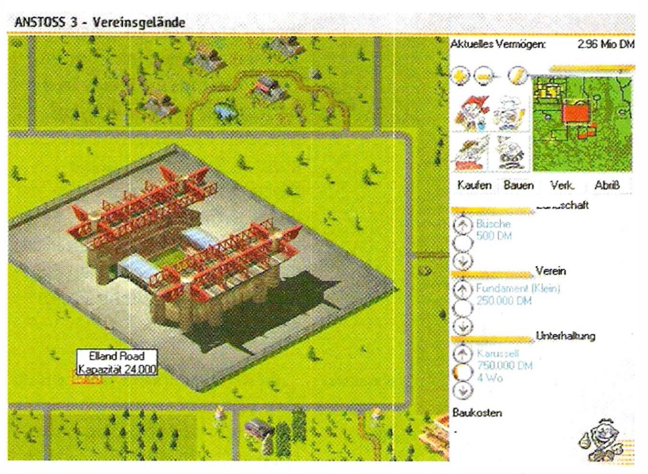
Die Anweisung „Macht Sie fertig" funktioniert, wenn Ihre Mannschaft mit mindestens zwei Toren führt, während „Beruhigt euch wieder" nur dann etwas einbringt, wenn insgesamt mindestens 5 Karten gezeigt wurden. Ihre „Spieler aufmuntern" können Sie lediglich drei Mal pro Saison. Dann gibt es einen



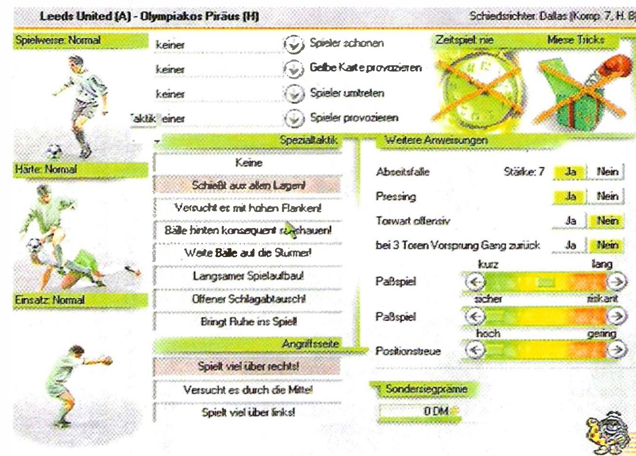
DIE ELF STEHT Setzen Sie Ihre Spieler idealerweise auf ihren Stammpositionen ein. Damit verhindern Sie Abzüge bei den Formwerten Ihrer Kicker.



RAN AN DEN MANN Gegen pfeilschnelle Stürmer und spielstarke Mittelfeldmotoren sollten Sie am besten eine Manndeckung ins Auge fassen.



FAST WIE IN SIMCITY Der Stadionausbau ist sehr wichtig, wenn Sie längerfristig planen. Mehr Zuschauer bedeuten einfach mehr Geld in der Kasse.



TAKTIEREN FÜR JEDERMANN Stimmen Sie die Spieltaktik auf Ihren Kader ab. Ohne gute Außenstürmer können Sie z. B. ein Spiel über die Außen vergessen.

Bonus von 3 Prozent für alle Spieler, wenn die Mannschaft mit maximal zwei Toren zurückliegt.

Führt Ihr Team gegen einen deutlich schwächeren Gegner (Unterklassiger Club etwa) noch nicht bis zur Pause, dürfen Sie ruhig „herumnölen", denn dann werden alle Mannschaftsteile 2 Prozent stärker. Einmal pro Saison dürfen Sie Ihre Cracks „Verspotten", allerdings nur, wenn die Mannschaft mindestens mit zwei Toren zurückliegt. Der Effekt: 4 Prozent Formzuwachs für alle Spieler.

Bringt es etwas, in der Kabine mit meinem Rücktritt zu drohen?

Ebenfalls einmal pro Saison und nur bei einem richtig schlechten Vorstandsvertrauen (unter 50 Prozent) können Sie sagen „Wenn wir dieses Spiel verlieren, bin ich nächste Woche nicht mehr euer Trainer".

„Spieler antreiben" wirkt bei einem Rückstand von maximal zwei Toren oder bei einem Remis. Ist die Mannschaft maximal 5 Punkte schlechter als der Gegner, führt diese Option zu einem Bonus von 3 Prozent für alle Spieler im Team.

Wie begründe ich meinen Spielern ihre Auswechslungen?

Wenn ein Spieler nach dem Grund für seine Auswechslung fragt, sollten Sie dafür gewappnet sein. Hat ein Spieler eine bessere Note als 2.5, können Sie sagen, dass er sich seinen „Beifall abholen" sollte. „Schonung fürs nächste Spiel" erwidern Sie, wenn er eine Frische von unter 80 hat. „Taktische Gründe" funktionieren nur bei Remis oder einem knappen Rückstand. „Musste irgendetwas ändern" sagen Sie besser lediglich bei einem klaren Rückstand (mindestens 3 Tore). „Spielpraxis für Mitspieler" klappt, wenn der eingewechselte Spieler weniger als 20 Prozent aller Spiele absolviert hat. Bei einem Frischewert unter 70 können Sie argumentieren „Schien müde zu sein", während die Aussage „Schlechte Leistung" bei einer Note schlechter als 4 anzuwenden ist. „Schnauze voll von ihm" ist nur dann sinnvoll, wenn Sie den Spieler rausekeln wollen.

Warum soll ich während einer stressigen Saison auch noch Freundschaftsspiele austragen?

Ganz einfach: Um auch den Spielern Spielpraxis zu vermitteln, die nicht zu Ihren Top-Kickern zählen und dementsprechend selten oder nie zum Einsatz kommen.

Lohnt sich die Ausrichtung eines eigenen Turniers?

Ein eigenes Turnier ist dann sinnvoll, wenn man Trainer eines Spitzenteams ist und deshalb auch weitere Spitzenclubs anlockt. Dann lohnt sich ein solches Turnier finanziell auf jeden Fall. Anders sieht es bei Strandturnieren aus. Der finanzielle Gewinn hält sich dann sehr im Rahmen.

Meine Lizenz ist gefährdet. Wie bekomme ich möglichst schnell Geld?

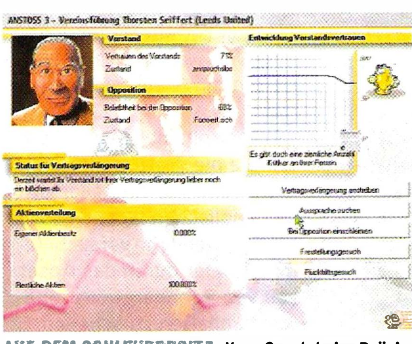
Als erstes setzen Sie einige Spieler auf die Transferliste. Wenn diese sich weigern oder dies nur gegen ein Entgelt wollen, versuchen Sie diese Spieler durch gezieltes Herausekeln zum Wechsel zu bewegen. Wechseln Sie sie oft aus, berücksichtigen Sie sie gar nicht oder sprechen Sie sogar eine Suspendierung aus. Leeren Sie die schwarzen Kassen, investieren Sie eventuell Ihr Privatvermögen in die Bilanz. Setzen Sie Mannschaftsprämien aus und pumpen Sie die Bank an.

Ich muss dringend siegen, die Form meines Teams ist jedoch miserabel. Was kann ich tun?

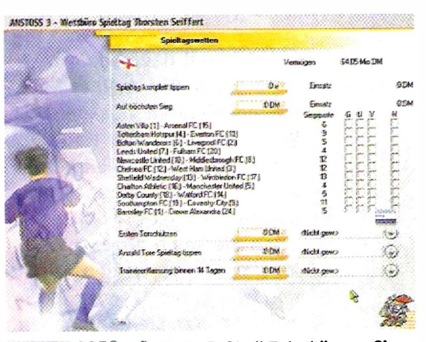
Wenn Sie alle Maßnahmen ausgeschöpft haben (Trainingsveränderungen, Einzeltraining), steht als letzte Möglichkeit das Doping an. Dopen Sie alle Spieler, die es zulassen, denn dadurch erhalten Sie Formpunkte, die auch nach der Wirkung des Dopings anhalten.

Was bringt ein Jugendtag ein?

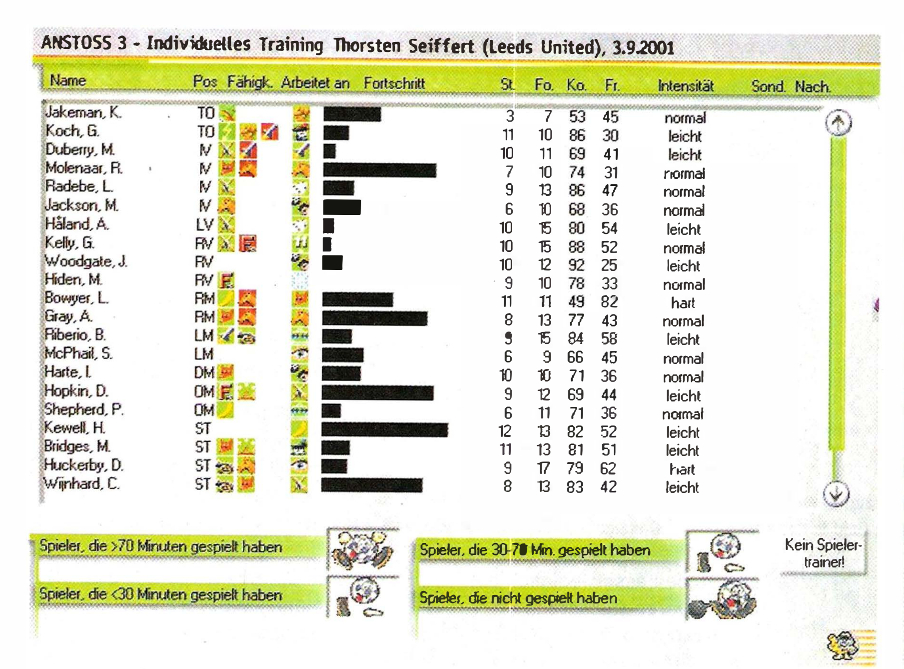
Die Ausrichtung eines Jugendtages kostet 50.000 Mark und bringt mit 50-prozentiger Wahrscheinlichkeit einen talentierten Jugendspieler hervor, mit etwas



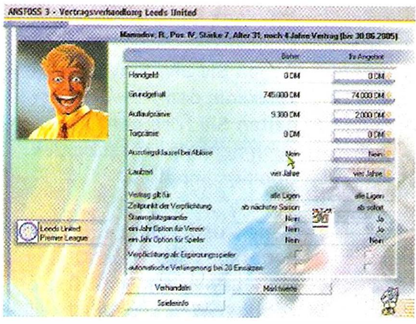
AUF DEM SCHLEUDERSITZ Ihre Gunst beim Präsidenten steht und fällt mit den Spielergebnissen.



WETTEN DASS ...? Beim Fußball-Toto können Sie nur viel gewinnen, wenn Ihr Einsatz hoch ist.



FEINTUNING FÜR KICKER Behalten Sie stets die Trainingseinheiten im Blick, denn hier können Sie direkt auf die Form Ihrer Spieler einwirken. Stellen Sie auch einen Co-Trainer zu Ihrer Unterstützung ein.



HARTER HANDEL Bei Vertragsverhandlungen sollten Sie auf eine Stammplatzgarantie verzichten.

Glück sogar ein Megatalent. Eine Veranstaltung pro Jahr ist allerdings ausreichend.

Wie viele Trainingseinheiten am Tag sind sinnvoll?

Während einer Saison sollten Sie nie drei Trainingseinheiten pro Tag einstellen. In den englischen Wochen sollten Sie vielmehr versuchen, Ihre Spieler durch das Ansetzen von Regenerations- und Spaßeinheiten zu schonen. Hart trainieren müssen Sie allerdings in der Vorbereitung und der Winterpause.

Wie groß sollte mein Kader sein?

Das hängt davon ab, wie viele Spiele Sie in einer Saison absolvieren müssen. Während ein großer Kader sinnvoll ist, wenn Sie in der ersten Liga im Europacup mitmischen, ist er tödlich, wenn Sie keine große Spielebelastung vorweisen können (wie in Liga 2 oder 3). Je mehr Spieler Sie dann haben, desto mehr unzufriedene Spieler werden herumnörgeln, dass sie zum Zuge kommen wollen. Wenn Sie beim Kauf von Spielern auf gute Nebenpositionen Ihrer Spieler achten, kommen Sie übrigens mit deutlich weniger Profis aus. Auf diese Weise vermeiden Sie a) unzufriedene Ersatzspieler und steigern b) die Qualität Ihres Teams.

Ist der Einsatz von mehr als drei Stürmern sinnvoll oder stehen sich die Spieler dann nur auf den Füßen?

Offensive um jeden Preis ist nicht gut für den Ausgang des Spiels. Sie sollten maximal mit drei Spitzen antreten, dann aber auf jeden Fall zwei davon auf die Außenpositionen stellen. Stellen Sie die Taktik dann auf jeden Fall auf „über die Außen spielen", denn dann läuft der Spielaufbau über die Flanken und Ihr hoffentlich kopfballstarker Mittelstürmer kommt häufiger zum Zuge.

Welches Spielsystem ist das beste, um in Anstoß 3 Erfolge feiern zu können?

Eine optimale Taktik gibt es nicht, denn Sie müssen sich in Sachen Spielsystem stets nach den vorhandenen Spielern richten. Grundsätzlich ist eine offensivere Spielweise einem Mauerriegel vorzuziehen, es sei denn, die Werte Ihrer Stürmer sind miserabel und die Ihrer Verteidiger erstklassig. Dann können Sie eine Kontertaktik fahren. Stellen Sie Ihre Spieler so weit wie möglich nach vorne, ohne dass Sie Abzüge hinnehmen müssen. Besorgen Sie sich auf jeden Fall einen Spieler, der die Eigenschaft „Allrounder" hat, damit Sie Verletzungen Ihrer Cracks durch diesen Spieler ausgleichen können. Wenn Sie einen Spieler in einer Saison sehr häufig auf fremden Positionen einsetzen, können Sie ihn auf diese Weise zum Allrounder machen. Bringen Sie einem Spieler zwei neue Positionen in einer Saison bei, erhält er automatisch die nützliche Eigenschaft „flexibel".

Bringt ein Sponsorentag etwas Zählbares ein?

Wenn Sie einmal pro Saison Ihre Sponsoren mit einem für sie eingerichteten Tag „bespaßen", erhalten Sie in der nächsten Saison einen Bonus von 5 Prozent auf alle Sponsorenangebote und auf die Anzahl der Mitglieder des Sponsorenpools. Ein Sponsortag pro Saison genügt.

Was bewirkt die Eigenschaft Teenie-Star eigentlich?

Ein solcher Spieler erhält einen Bonus von 50 Prozent auf seine Trikotverkäufe, da er besonders viele jugendliche Fans hat. Bei einer Form unter 5 Punkten fällt dieser Bonus aber wieder weg und der Trikotverkauf halbiert sich.

Muss ich wirklich den Herbergsvater spielen und die Zimmerbelegung bestimmen?

Sie sollten zumindest ein Auge darauf haben, so können Sie viel für die Stimmung im Team tun. Profis, die sich nicht mögen, trennen Sie am besten, und Spieler, die auf dem Platz viel zusammenarbeiten (wie die Stürmer oder der Libero und die Innenverteidiger), eignen sich als Zimmergenossen sehr gut. Ausländische Spieler, die neu in Ihrem Team sind, sollten Sie mit einem Spieler zusammenlegen, der die Eigenschaft „Integrationsfigur" hat.

Das Vertrauen meines Präsidenten schwindet. Was kann ich dagegen tun?

Einfach gewinnen! Aber im Ernst: Wenn das Vertrauen unter 55 Prozent sinkt, sollten Sie schnellstens eine Aussprache in Erwägung ziehen, so erreichen Sie, dass es erst mal wieder ansteigt. Schleimen Sie sich auf keinen Fall bei der Opposition ein, denn dann sind die Prozentpunkte wieder weg. Hilfreich ist es auch, in Interviews dem Verein „Honig um den Bart zu schmieren". Letztlich kann auch der Kauf von Vereinsaktien eine große Hilfe sein. Damit retten Sie entweder Ihren Job oder verdienen noch nach Ihrer Entlassung an den steigenden Aktienkursen.

Thorsten Seiffert

Planescape Torment

Staubies und Totenbüchler - wir sagen Ihnen, wie Sie am besten Ihre Reise durch das Untoten-Land beginnen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Black Isle** ■ VERTRIEB **Virgin Interactive** ■ PREIS **ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2000 (dt. Version)** ■ USK **ab 12 Jahre**

Denken Sie auch, der Fluch des Namenlosen sei auf Sie übergegangen? Wissen Sie nicht mehr ein noch aus in der riesigen Spielwelt von *Planescape Torment*? Bleiben Sie einfach entspannt sitzen und führen Sie sich unsere allgemeinen Tipps zu diesem ungewöhnlichen Rollenspiel zu Gemüte.

Punkteverteilung



MENSCHWERDUNG Die Punkteverteilung bei der Charaktererschaffung legt Ihre Spielweise fest.

Wie verteile ich meine Charakterpunkte sinnvoll?

Generell sollten Sie einen möglichst ausgeglichenen Charakter erschaffen. Keiner der Attributwerte sollte unter 10 liegen. Reine Spezialisten haben es in der Regel schwerer, einen Levelaufstieg zu erreichen. Wenn Sie eine bestimmte Spielrichtung bevorzugen (Kämpfer, Magier etc.), müssen Sie darauf achten, dass sich einige Werte gegenseitig ergänzen. Für den Anfang ist es günstig, nur ein oder zwei Werte etwas überdurchschnittlich anzuheben, damit für die übrigen Werte noch genügend Punkte zur Verteilung übrig sind. Nähere Informationen zu den einzelnen Attributen finden Sie im Kasten Charaktergestaltung.

Welche Auswirkungen haben die Charakterstufen im Spiel?

Ganz nach klassischer AD&D Manier erhalten Sie ab einer gewissen Attributsstufe einen Bonus auf eine bestimmte Eigenschaft. Eine Übersicht dazu finden Sie in den folgenden Tabellen.

Charaktergestaltung

Vorbemerkung: Gemäß der AD&D Regeln sind die Startwerte auf ein Maximum von 18 begrenzt. Sie können aber im späteren Spiel diese Maximalwerte überschreiten.

Charisma (CH)
Ihre Figur wirkt mit einem hohen Charismawert überzeugender. Dadurch wirken auch zum Beispiel Ihre Lügen glaubwürdiger. Ein weiterer Vorteil, der aus einem hohen Charismawert entsteht, ist die Reduktion der Preise für Gegenstände in den Geschäften.

Konstitution (KO)
Bestimmt die maximale Zahl Ihrer Trefferpunkte. Darüber hinaus wird durch die Konstitution die Regenerationsrate Ihrer Lebenspunkte festgelegt. Ein Kämpfer sollte also unbedingt auch hohe KO-Werte besitzen, um Verwundungen schneller ausheilen zu können.

Geschicklichkeit (GE)
Ein nicht zu unterschätzender Wert für Kämpfer, da er Rüstungsklasse und Geschwindigkeit bestimmt. Für Diebe ist ein hoher Geschicklichkeitswert ebenfalls ein Muss, da Langfinger einen Verstohlenheitsbonus erhalten.

Stärke (ST)
Das Hauptattribut für Charaktere, die viel kämpfen möchten. Die Stärke bestimmt den Schaden, den Sie mit Ihren Waffen bei Kämpfen austeilen. Außerdem legt sie die maximale Tragekapazität Ihrer Spielfigur fest.

Intelligenz (IN)
Wer viel mit Zaubersprüchen zu tun haben möchte, muss natürlich genügend Intelligenz mitbringen. Dieser Wert bestimmt Anzahl und Level der Sprüche eines Magiers. Diplomatisch veranlagte Spieler sollten ebenfalls auf hohe Intelligenz setzen, dann ist die Dialogauswahl in den Gesprächen größer.

Weisheit (WE)
Erhöht ebenfalls die Gesprächsmöglichkeiten mit Personen im Spiel. Viel wichtiger ist aber der Effekt, dass Sie mit einer hohen Weisheit schneller bzw. mehr Erfahrungspunkte beim Spielen und Kämpfen erzielen können. Für Diebe ist interessant, dass ein hoher Weisheitswert den Glücksfaktor erhöht.

Bonuspunkte

Sobald Sie im Spiel die siebte bzw. zwölfte Erfahrungsstufe erreicht haben, werden einige Ihrer Charakterwerte noch einmal gesondert aufgewertet.

Dieb	Kämpfer	Magier	Stufenaufstieg
Geschicklichkeit +1	Stärke +1	Intelligenz +1	Level 7

Level 12			
Dieb	**Kämpfer**	**Magier**	**Stufenaufstieg**
Geschicklichkeit +2	Stärke +1	Intelligenz +2	Level 12
Glück +1	Konstitution +1	Lehre +5	
	Max. Trefferpunkte +3	Weisheit +1	

Charakterboni

In der Tabelle sehen Sie, welche Stufe für einen bestimmten Bonus nötig ist.

Weisheit – Bonus auf Erfahrungspunkte

Stufe	%	Stufe	%	Stufe	%
12	0	17	13	22	25
13	2	18	15	23	27
14	5	19	18	24	30
15	8	20	20	25	35
16	10	21	23		

Weisheit – Bonus auf Glück

Stufe	Bonus	Stufe	Bonus
15-17	+1	18-24	+2
		25	+3

Konstitution – Regeneration von Trefferpunkten (TP)

Pro Stufe werden 5 Sekunden weniger benötigt, um einen TP zu regenerieren:

Stufe	Benötigte Zeit	Stufe	Benötigte Zeit
3	90 Sekunden	10	55 Sekunden
5	80 Sekunden	15	30 Sekunden
		20	5 Sekunden

Ab der 21. Stufe werden mehr als nur 1TP in 5 Sek. regeneriert:

Stufe	Trefferpunkte	Stufe	Trefferpunkte
21	2 TP	23	6 TP
22	4 TP	24	8 TP
		25	10 TP

Story-Übersicht (1)

Sie wissen nicht mehr, welchen Charakter Sie schon getroffen haben, oder welchen Auftrag Sie noch annehmen wollten? Mit der Übersicht sollten Sie es leichter haben.

Location	Charaktere/NPCs	Ansprechpartner für Quests
Leichenhalle (Erdgeschoss)	Deioranna, Soego	Ei-Vene - Nadel und Balsamierungsöl auftreiben
Leichenhalle (1. Etage)	Dhall	
Nordöstlicher Stock	Altes Kupferauge, Annah, Den-Tod-Erwartend Hure, Mortai Grabsende, Pocken, Quentin, Sere, der Skeptiker, Tod-der-Namen	Adlat Emoric - Pharods Leichenquelle ausfindig machen Angyar - Vom Todesvertrag befreien Baen, der Sender - Nachricht übermitteln Ingress - Portal finden Norochj - Untote im Mausoleum zum Schweigen bringen Sev'Tai - Drei Schläger ausschalten
Nordwestlicher Stock	Einohr, Mhult, Vlies	Mar - Ein Kästchen überbringen Nestor - Gabel finden Porphiron - Gebetskette wieder holen
Südwestlicher Stock	Aschenmantel, Creedan, Eisennagel, Gaoha, Giscorl, Kossah-Jai, Meir'am, Prophyra	Craddock - Jhelai finden Übelwind - Einen Fluch aufheben Weinender von Es-Annon - Grabstein ausfindig machen
Südöstlicher Stock	Aethelgrim & Tegor'In, Alais, Candrian, Dak'kon, Der-Um-Bäume-Trauert, Drusilla, Ebb Knarrknie, Ilquix, Jhelai, Ku'atraa, Mochai, O, Verzweifelte Jungfrau	Amarysee - Geld an Nodd überbringen (schließt an den Nodd-Auftrag an) Barkis - Um die Kneipenrechnung kümmern
Gasse der gefährlichen Ecken	Aola, Krystall, Schwarzrose, Verrotteter William	Rauk - Drei Ringe beschaffen
Mausoleum	Schutzgeist	Schutzgeist - Eindringlinge vertreiben
Untere Kammer	Strahan Runenknochen	
Lumpensammler-Platz	Alte Mebbeth, Gelbfinger, Mark-Freund, Nodd, Rattenknochen, Vlask	Grabteiler - Pharods Leichenquelle ausfindig machen Jarym - Magischen Rubin suchen Nodd - Amarysee finden
Müll-Labyrinthe	Anamoli, Bish	
Begrabenes Dorf	Barr, Marta, Ojo, Radine	Ku'u Jin - den Namen von Radine beschaffen Pharod - Bronzekugel finden
Tote Lande	Akaste, Die muffige Mary, Ghul mit Messer Rätselskelett, Soego, Verwirrtes Skelett, Zweifelndes Skelett	Hargrimm - Schädelratten vernichten Namenloser Zombie - Seinen Namen finden
Weinender Stein	Chad (Nur wenn Sie mit Toten reden können)	Chad - Die Vargouillen aus dem Weg räumen Glyve - Karaffe des endlosen Wassers besorgen
Untergegangene Nationen		Enthält Bronzekugel für Pharod und die Karaffe des endlosen Wassers
Gedankenlabyrinthe	Viele-Als-Einer, Mantuok	
Mietshaus der Schläger	Grüner Veteranen-Schläger, Sibylle, Tieflingmaler, Tiresias	
Gasse der Hallenden Seufzer	Dabus	Steingesicht - 1. Den Dabus wegschaffen, 2. Reparaturen rückgängig machen
Handelsbezirk	Aaler, An'azi, Anze, Asche, Brokah, Byron Nimms, Conall, Deran, Gewölbe der neunten Welt, Grosuk, Karina, Ki'ina, Korur, Leena, Lenny, Micca, Otis, Penn, Thorp, Xanthia, Yi'min	Corvus - Karina mit Corvus verkuppeln Goldspore - 1. Handzettel in die Druckerei bringen, 2. Nachricht zu Keldor bringen, 3. Nachricht an Barkis übermitteln Hamrys - Grabpläne besorgen Lothar - Einen wertvollen Schädel beschaffen Schwachbaum - Zombiedasein beenden Sebastion - Den Abishai Grosuk eliminieren Trist - Schuldscheine ausfindig machen
Bezirk der Kuratoren	Advokat Jannis, Aelwyn, Alter Dichter, Betrunkener Magier, Eifer, Eli Sonnenhut, Elobrande, Fähiger Nachdenker, Fingam der Linguist, Gonkalves, Performance Künstler, Salabesh der Onyx, Sarhava Vjuhl, Schlägerboss, Vrischka, Yvana	Malmaner - Ein Kostüm abholen Mertwyns Kopf - Seinen Körper wieder finden Nemelle - Aelwyn ausfindig machen Pestle Kilnn - Die beiden voneinander trennen
Bordell	Ecco, Kesai-Serris, Kimasxi Natternzunge, Luis, Modron, Nenny Neunauge, Yves die Geschichtenerzählerin	Dolora - Feuer in ihr Liebesleben bringen Grace - mit den Schülerinnen sprechen Juliette - Den Schlüsel zu ihrem Herzen besorgen Marissa - Purpurschleier auftreiben Vivian - Persönlichen Duft von Vivian finden

Was muss ich bei einem Levelaufstieg beachten?

Denken Sie immer daran - nach den AD&D Regeln wird ein Aufstieg in eine neue Levelklasse erwürfelt. Das bedeutet natürlich, dass es zu unterschiedlich guten oder schlechten Ergebnissen kommen kann. Informieren Sie sich deshalb ab und zu über Ihren aktuellen Status. Steht ein Aufstieg unmittelbar bevor, speichern Sie ab. Sind Sie später mit dem Aufstiegsergebnis nicht zufrieden, können Sie es mit dem alten Spielstand erneut versuchen. Bei bestimmten Aufstiegen erhalten Sie noch verschiedene Boni (s. Kasten Bonuspunkte).

Wie viele Fraktionen gibt es in Planescape Torment?

Sie haben im Spiel die Wahl zwischen fünf Fraktionen. Wenn Sie ein Charisma von über 16 haben, können Sie jedem Oberhaupt einer solchen Gruppe sogar ganz dreist vorlügen, dass Sie ein Mitglied seiner Fraktion sind.

Staubmenschen

Hauptquartier

Ist die erste Fraktion, auf die Sie treffen. Die Leichenhalle ist das Hauptquartier.

Aufnahmebedingung

Mit Emoric und Norochj reden. Wichtig, in der Bar „Zum Staubfänger" nicht erst mit anderen Besuchern, sondern zuerst mit Norochj reden. Für ihn müssen vier Aufgaben erledigt werden, bevor man Sie aufnimmt.

Vorteile

Kauf von nekromantischen Zaubersprüchen möglich. Dazu ist die Fähigkeit Totenwaffenstillstand (Verbesserung der Rüstungsklasse +4 gegen Untote) erhältlich.

Göttermenschen

Hauptquartier

Der Fraktionssitz ist in der Gießerei im Handelsbezirk.

Aufnahmebedingung

Mit Keldor reden. Für ihn müssen Sie vor der Aufnahme drei Aufträge absolvieren.

Vorteile

Ihr Charakter erhält einen Bonus auf Charisma (+1), außerdem ist der Kauf von Waffen und Zaubersprüchen der Fraktion möglich.

Anarchisten

Hauptquartier

Die Druckerei imHandelsbezirk ist der Hauptsitz.

Aufnahmebedingung

Vorher den Göttermenschen beitreten. Dann bei Bedai-Lihn der Götterphilosophie entsagen. Absolvieren

Sie ihre Folgeaufträge, um das Passwort der Anarchisten zu erhalten. Jetzt können Sie den Anarchisten Penn, der Gesetzesspötter aufsuchen. Er bietet Ihnen dann den Beitritt in die Fraktion der Anarchisten an.

Vorteile Handel im Geschäft der Anarchisten möglich (im Lagerhaus zu finden).

Xaositekten

Hauptquartier Gehen Sie in den südöstlichen Stock. Sie treffen dort auf den Anführer Bellender Wilder, wenn Sie sich von der Kneipe „Zur schwelenden Leiche" links halten.

Aufnahmebedingung Ihr Charakter muss eine chaotische Besinnung besitzen, um Xaositekt zu werden.

Vorteile In einigen Kartenabschnitten der *Planescape Torment* Welt wird Ihre Figur weniger von Gegnern angegriffen.

Sinnsanten

Hauptquartier Im Bezirk der Kuratoren, in der Festhalle zu finden.

Aufnahmebedingung Sinnsant werden Sie ziemlich leicht. Einfach den NPC Splinter am Eingang zur Festhalle ansprechen.

Vorteile Sie erhalten die Fähigkeit der Sinnesberührung (Übernahme von Schadenspunkten anderer Partymitglieder), außerdem ist Handel mit dem Fraktionsgeschäft möglich.

Gibt es besondere Möglichkeiten, den Namenlosen weiter aufzuwerten? Einige Charaktere oder Gegenstände verhelfen Ihrer Spielfigur zu weiteren Boni für bestimmte Attribute. (Siehe Extrakasten Sonderboni)..

Let's have a Party

Muss ich meine Abenteuer alleine mit Morte überstehen? Natürlich gehört zu einem guten Rollenspiel auch die Zusammenstellung einer größeren Gruppe (Party). Im Laufe des Spiels werden Sie auf einige Charaktere stoßen, die Sie in Ihr Team integrieren können.

Wo finde ich Annah? In den Untergegangenen Nationen finden Sie Pharods Bronze Ring. Nachdem Sie ihm das Schmuckstück übergeben haben, schließt sich Ihnen die Tiefling Schönheit Annah an.

Wie komme ich an Dak'kon ran? Diesen Githzerai Kampfmagier treffen Sie in der Taverne „Zur schwelenden Leiche" im südöstlichen Stock. Sprechen Sie ihn einfach an, damit er Ihrer Gruppe beitritt.

Wie gewinne ich Grace? Gehen Sie in das Bordell und unterhalten Sie sich mit der Gefallenen Sukkubus-Frau Grace. Nehmen Sie den Auftrag von ihr an und sprechen Sie mit neun Schülerinnen. Kehren Sie zu ihr zu-

Story-Übersicht (2)

In unserem zweiten Teil zur Story-Übersicht finden Sie alle restlichen wichtigen Personen und Quests aufgeführt, um das Spiel erfolgreich beenden zu können.

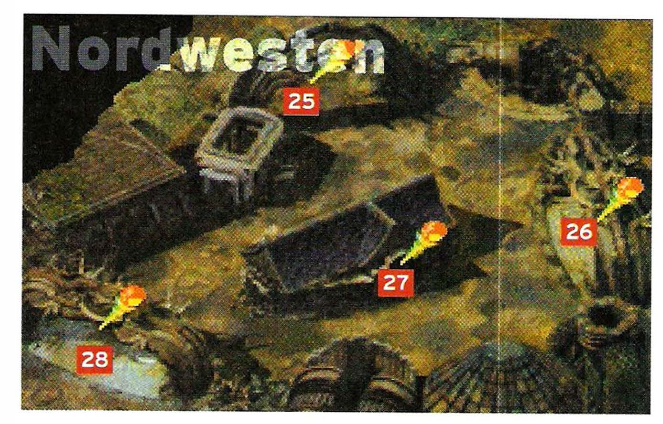
Location	Charaktere/NPCs	Ansprechpartner für Quests
Die Städtische Festhalle	Advokat des Todes, Drei-Ebenen-Ausgerichtet, Frohmann, Ghysis der Krumme, Jolmi, Jumble, Mertwyns Körper, Montague, Qui-Sai, Splitter, Wirrwarr Mordsinn	Unerfülltes Verlangen - Frohmanns Gedächtnis auslöschen
Öffentliches Sinnatorium	Lady Dornenkamm	
Privates Sinnatorium (nur als Sinnsant betretbar)	Quell	
Die Gießerei	Alissa Tield, Nadilin, Thildon	
Halle der Göttermenschen	Sarossa, Saros, Nihl Xander, Bedai-Lihn	Keldor - 1. Gegenstand schmieden, 2. Mord aufklären, 3. Selbstmord von Sandoz verhindern
Göttermenschen-Quartiere	Sandoz	
Waffengießerei	Kel'lera	
Ravels Irrgang	Ravel	
Verdammnis (Süden)	Berrog, Besudelter Barse, Chek'ka Plute, Händler, Kyse-Müllhalden Verwalter, Roberta	Dallan - Behördenstreit schlichten Dona Quisho - Scheusal im Kornsilo befreien Kitla - Familienstreitigkeiten beenden Marquez - Dessen Tochter vor der Sklaverei schützen Nabat - den Verwalter der Müllhalde verteidigen
Verdammnis (Norden)	An'izius, Devore der Händler, Jasilya, Kester, Oberbefehlshaber der Wachen, Siabha, Skatch, Wernet	
Untergrund von Verdammnis	Einsiedler, Tek'elach	Voorsha - Den Gehreless vernichten
Gefängnis	Cassius	Trias - Schwert wiederbeschaffen
Außenländer	Fhjull Schlangenzunge	
Baator	Schädelsäule	
Carzeri	Berrog, Ebb Knarrknie, Einsiedler, Hezebol, Jasilya, Jujog, Kyse	
Verwaltung von Verdammnis	Trias (in der 2. Etage)	
Festungseingang	Deioranna	
Weg des Impulses	Ignus	
Irrgarten der Reflexionen	Gute Inkarnation, Paranoide Inkarnation, Praktische Inkarnation	
Festungsdach	Der Transzendentale	



Sonderboni

Wenn Sie Ihren Charakter noch um zusätzliche Bonuspunkte bereichern wollen, versuchen Sie einfach, die aufgelisteten Personen bzw. Gegenstände zu finden.

NPC/Gegenstand	Aufenthaltsort	Bonus
Gordischer Knoten	Außenländer, Fhjull Schlangenzunge	Charisma +2, Weisheit +1
Gute Inkarnation	Festung der Reue	Weisheit +1
0	„Zur schwelenden Leiche"	Weisheit +1
Paranoide Inkarnation	Festung der Reue	Konstitution +1, Stärke +1
Praktische Inkarnation	Festung der Reue	Intelligenz +1, Weisheit +1
Ravel	Ravels Irrgarten	Weisheit +1 (kann aber variieren)
Sarossa	Handelsbezirk, Gießerei	Weisheit +2
Sebastion	Bezirk der Kuratoren	Charisma +2
Träne von Salieru-Die	Kuriositätenladen	Konstitution +1









Legende:
1 Mausoleum
2 Shilandras Absteige
3 Stabmenschen Denkmal
4 Leichenhalle
5 Offene Gruft
6 Bar „Zum Staubfänger"
7 Angyars Haus
8 Zum südöstlichen Stock
9 Zur Gasse der gefährlichen Ecken
10 Zum nordwestlichen Stock
11 Ku'atraas Lager
12 Zum nordöstlichen Stock
13 Mietshaus der Schläger
14 Fells Tätowierladen
15 Bar „Zur schwelenden Leiche"
16 Zum südwestlichen Stock
17 Braskens Absteige
18 Zum nordwestlichen Stock
19 Behausung
20 Marktplatz
21 Zur Gasse der gefährlichen Ecken
22 Zum südöstlichen Stock
23 Büro zur Schädlings-/Seuchenbekämpfung
24 Behausung
25 Zum Lumpensammler-Platz
26 Zum nordöstlichen Stock
27 Die Spelunke
28 Zum südwestlichen Stock

rück, um sie darüber aufzuklären, dass nur neun Schülerinnen existieren und nicht, wie angenommen, zehn.

Wie überrede ich Ignus?

Um den Zauberer anheuern zu können, müssen Sie die Karaffe des endlosen Wassers aus den Untergegangenen Nationen besorgen. Das fehlende Passwort bekommen Sie von Nemelle im Bezirk der Kuratoren. Danach übergießen Sie Ignus Körper einfach mit der Karaffe.

Wo finde ich Nordom?

Im Kuriositätenladen besorgen Sie sich den metallischen Würfel. Im Bordell sprechen Sie die Modrons an und fragen sie nach dem Würfel. Jetzt, wo Sie wissen, dass der Würfel ein Portal darstellt, können Sie in einen Irrgarten gelangen. Reden Sie mit dem mittleren Modron, um den Schwierigkeitsgrad für den Irrgarten auf „Hoch" einstellen zu können. In einem der beiden neu erschienenen Räume befindet sich der gesuchte Nordom.

Wo versteckt sich Vhailor, der rastlose Geist?

Suchen Sie das Gefängnis der Verdammnis auf. Hinter dem Ausgangsportal im Nordosten finden Sie die Geistkreatur schlafend vor.

Welche Grundsätze sollte ich beim Spielen beachten?

Sie sollten sich im Klaren darüber sein, dass *Planescape Torment* enorm viel Spielpotenzial mit einer Fülle an Quests und Sub-Quests besitzt. Versuchen Sie, mit möglichst vielen Personen zu kommunizieren, um ein Maximum an Informationen zu erhalten. Unterschätzen Sie dabei nicht Ihr Journal. Die wichtigsten Dinge werden dort abgespeichert. Trotzdem sollten Sie nicht zu viele Quests auf einmal annehmen, die Gefahr, dass Sie sich dann verzetteln, ist ziemlich groß.

Was mache ich zu Spielbeginn?

Ihre ersten Erkundungen machen Sie im sogenannten „Stock". Dort finden Sie die ersten wichtigen Quests und Kontaktpersonen. Damit Sie sich nicht gleich von Anfang an verlaufen, finden Sie oben eine Übersichtskarte des „Stocks", in der alle vier Stadtteile beschrieben sind.

Wo finde ich eine ausführliche Komplettlösung des Spiels?

Eine ausführliche Komplettlösung zu dem sehr umfangreichen Rollenspiel würde wahrhaftig den Heftrahmen sprengen. Hilfe finden Sie aber auf der sehr professionell aufgemachten Homepage www.planescape.de. Die dort angebotene Komplettlösung ist sehr detailliert beschrieben. Dazu gibt es noch jede Menge nützliche Infos zu *Planescape Torment.*

Stefan Weiß

Nox

Was tun, wenn böse Hexen ihr Unwesen treiben? Unsere Tipps helfen Ihnen dabei, das Böse zu besiegen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Westwood** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erhältlich** ■ USK **Ab 16 Jahren**

Eben noch saßen Sie friedlich vor dem TV-Gerät, um sich kurz danach in der fremden Welt von *Nox* wiederzufinden. In der Rolle des Beschwörers zeigen wir Ihnen, wie Sie den Kampf gegen die unleidliche Hexe Hecubah aufnehmen.

Charakterfragen

Wie unterscheiden sich die Spielfiguren in Nox?

Egal, mit welchem der drei Charaktere Sie das Spiel starten, die Anfangswerte sind für die drei Klassen genau gleich. Die Unterschiede werden erst im Laufe des Spiels deutlich. Hauptmerkmal sind die verschiedenen Maximalwerte bei den Attributen, dadurch wird quasi die Art des Spielens festgelegt. Der schnelle und starke Krieger gewinnt jeden Nahkampf, während der schwächliche Zauberer aus der Ferne die Monster erledigen sollte. Für Einsteiger empfiehlt sich der Beruf des Kriegers; er lässt sich am einfachsten spielen.

Lohnt es sich, mit allen drei Charakteren zu spielen?

Obwohl die drei Kampagnen im Prinzip gleich aufgebaut sind, gibt es für jeden Charakter teilweise unterschiedliche Aufträge. Besonders interessant ist die Spielweise mit dem Beschwörer (Conjurer) – mit kontrollierten Monstern im Schlepptau zu kämpfen, ist nicht einfach, aber spektakulär.

Wie beginne ich mein Abenteuer?

Die detaillierte Grafik fordert ihren Tribut. Sie müssen schon sehr genau hinschauen, um die vielen Fässer, Kisten, Truhen etc. zu entdecken. Nehmen Sie sich immer die nötige Zeit, alle Gebäude in den Dörfern zu durchkämmen. Das Spiel erlaubt Ihnen, ungehindert alles mitzunehmen, ohne dass sich ein Bewohner darüber aufregt. Im freien Gelände gibt es etliche hohle Baumstümpfe und Wespennester, die sich per Mausklick untersuchen lassen.

Manche Kisten oder Fässer lassen sich nicht zerstören!

Bevor Sie Ihre Waffen kaputtschlagen – schauen Sie hin, ob die Behälter mit breiten Metallbändern verstärkt sind. Lassen Sie davon die Finger, denn sie gehen nicht zu Bruch. Sie erkennen es auch daran, dass beim Zuschlagen keine gelben „Funken" wegsprühen wie bei den übrigen Kisten. Einige Fässer sind mit hellen X-Markierungen versehen. Vorsicht, darunter verbergen sich explosive Ladungen, die aber manches Versteck zum Vorschein bringen können.

Wie benutze ich die Automap sinnvoll?

Behalten Sie die Karte immer gut im Auge. Mit einer hohen Zoomstufe lassen sich enge Nischen oder Durchgänge entdecken, die meistens zu gut bewachten, aber wert-

Berufswahl

Ihre Charakterwahl entscheidet über die Spielweise in Nox.

Klarer Fall, wer richtig metzeln möchte, wählt natürlich den Krieger. Vollen Zaubergenuss gibt es nur mit dem Magier. Obwohl der Beschwörer von den Werten her Mittelmaß ist, gelten für ihn besondere Taktiken im Spiel (siehe Kasten „Beschwörer-Rituale").

Max. Charakterwerte	Krieger (Warrior)	Beschwörer (Conjurer)	Zauberer (Wizard)
Gesundheit (Health)	150	100	75
Mana (Magic)	0	140	170
Stärke (Strength)	125	55	35
Geschwindigkeit (Speed)	100	92	88
Einschränkungen	Keine Bögen	Nur Lederrüstung	Keinerlei Rüstung

Grundlagen

Egal, welchen Charakter Sie gewählt haben, einige Regeln sind unverzichtbar.

Aufmerksam alles mit dem Cursor absuchen, um möglichst viele manipulierbare Objekte aufzustöbern (Kisten, Fässer, Baumstümpfe, Felsen, Wespennester).

Wenn ein Kampf für Sie aussichtslos erscheint, können Sie in den meisten Fällen noch flüchten. Die Monster geben in der Regel die Verfolgung nach kurzer Zeit auf.

Vergessen Sie nicht, beim Einkauf vorher die Identify-Option im Inventar auszunutzen. Sie können dann schon vor der Bezahlung überprüfen, ob das gewünschte Objekt sinnvoll ist.

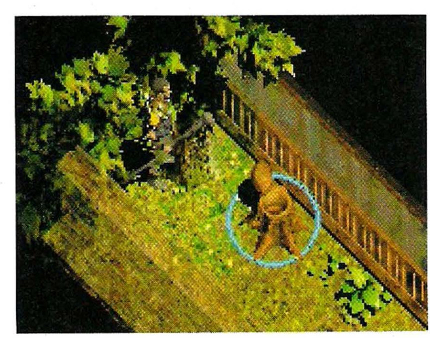
Reparaturen kosten bei allen Händlern das gleiche Gold, Sie müssen sich also nicht umständlich den günstigsten Händler heraussuchen. Auch in der Taverne kann Ausrüstung repariert werden.

Laufen Sie nicht blindlings auf Monster zu. Die Gegner bleiben zunächst still stehen, wenn sie in Ihrem Gesichtsfeld auftauchen. Besitzen Sie einen Bogen oder Zaubersprüche, wenden Sie zuerst diese an.

Machen Sie sich die vielen Fallen zunutze. Mit etwas Übung lassen sich eine Menge Kreaturen blindlings dort hineinlocken.

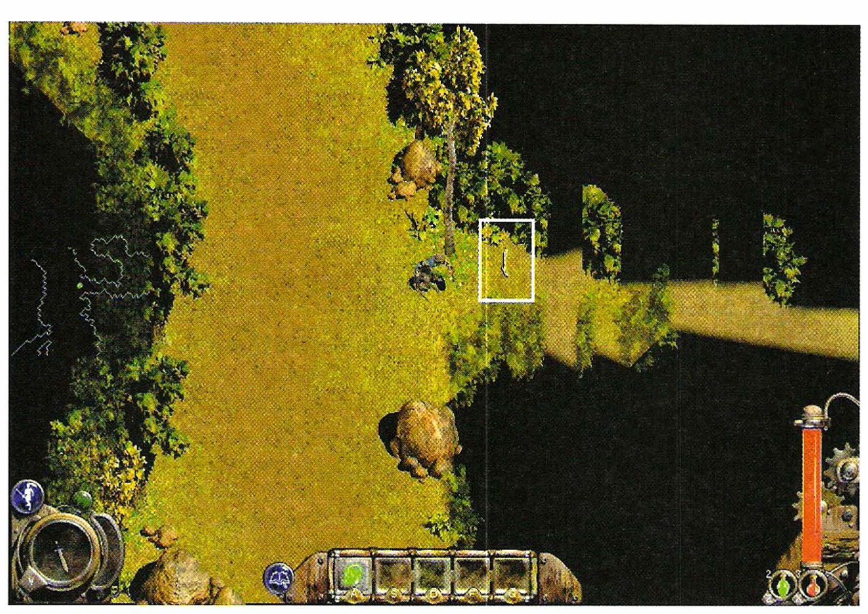
Auch wenn keine Heiltränke oder Manafelsen in der Nähe sind, können Sie Lebens- oder Zauberpunkte regenerieren. Suchen Sie sich eine ruhige Kartenecke aus, um dort die Spielfigur ruhen zu lassen. Die Werte erholen sich von alleine, dafür aber langsam.

Zerschlagen Sie Kisten o. ä. immer mit den Fäusten (schont die Haltbarkeit der Waffen).



IST SCHON OSTERN? Solche hohlen und mit Gold gefüllten Baumstümpfe gibt es reichlich in Nox.

N



KNOCHENZEICHEN Kaum zu sehen ist der unscheinbare Beinknochen am Waldboden. Wenn Sie den schmalen Pfad nach rechts weitergehen, kommt auch schon ein böser Wolf auf Sie zugestürmt.

vollen Gegenständen führen. Achten Sie auf kleine Hinweise wie zum Beispiel am Boden verstreute Knochen. In der Regel befinden sich dann Monster in nicht allzu weiter Ferne. Sollten Sie in größeren Dungeons die Orientierung verloren haben, nutzen Sie die hohe Verkleinerungsmöglichkeit der Karte voll aus.

Ich laufe ständig den Monstern in die Arme!

Auch wenn Ihr Charakter recht schnell durch die *Nox*-Lande laufen kann – vorsichtiges Wandeln ist günstiger für Leib und Leben. Ihre Spielfigur bekommt die Monster in der Regel frühzeitig zu Gesicht. Halten Sie dann sofort an und beurteilen Sie die Lage. Fernwaffen oder magische Sprüche lassen sich problemlos anwenden, ohne selbst in Bedrängnis zu geraten.

Es gibt so viele Fallen in den Gewölben, was soll ich nur tun?

Die meisten Fallen in *Nox* sind gar nicht so schwer zu überwinden, da sie zeitverzögert ausgelöst werden. Vergessen Sie also nicht, dass Ihr Charakter rennen und springen kann, damit sind Sie schon in der Regel auf der sicheren Seite. Viel interessanter ist, dass viele der Fallen dazu genutzt werden können, unartige Monster ins Jenseits zu befördern.

Gibt es Geheimräume im Spiel?

Die Welt von *Nox* steckt voller Geheimnisse – es hat schon seinen guten Grund, dass fast alle Gegenstände im Spiel manipulierbar sind. Halten Sie Ausschau nach brüchigen Wänden oder Mauerwerken und versuchen Sie, entweder durch den Einsatz von Waffen oder mit Hilfe der Pulverfässer an solchen Stellen Durchgänge zu schaffen. Auch unter Felsen können sich Geheimgänge befinden, benutzen Sie einfach die Muskelkraft Ihres Charakters, um Gegenstände nach Belieben hin und her zu schieben.

Kann ich als Krieger meine Begleiter heilen?

Als nicht zaubernder Schwertklopper haben Sie zumindest die Möglichkeit, Ihren Mitstreitern mit heilenden Gegenständen (Tränken, Nahrung) etwas Gutes zu tun. Lassen Sie einfach den gewünschten Gegenstand aus Ihrem Inventar zu Boden fallen – ist ein verwundeter Charakter in der Nähe, wird er ihn sofort benutzen.

FRISCH GESTÄRKT ANS WERK Selbst Felsen dieser Größe lassen sich verschieben. Diesmal hat es sich auch gelohnt – das Loch im Boden führt zu einigen wertvollen Gegenständen in der dunklen Höhle.

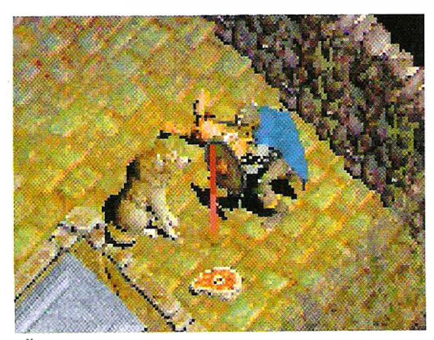
Faustrecht

Wer schlau spielt, kann sich die vielen Fallen im Spiel zu Nutze machen.

In vielen Verliesen treffen Sie auf große Bodenplatten, bei deren Überquerung eine riesige Steinfaust („Fist of Vengeance") vom Himmel herabfällt. Mit etwas Übung und dem richtigen Timing verschaffen Sie sich damit einen taktischen Vorteil im Monsterkampf.



WIE WAR DAS NOCH? Alles Gute kommt von oben. Bleibt nur die Frage offen, ob der zerschmetterte Knochenmann das genauso sieht.



FÜTTERUNGSZEIT Mit einem saftigen Stück Fleisch helfen Sie Ihrem Begleiter auf die Beine.

Kampagnenlösung Beschwörer (Conjurer)

Chapter 1 – Shortcut to Ix

Gibt es irgendetwas Besonderes im ersten Level zu beachten?

Eigentlich können Sie in diesem Tutorial nicht viel verkehrt machen. Achten Sie einfach auf die Hinweisschilder im Level. Lassen Sie sich nicht von den Erdstößen aus der Ruhe bringen. Erforschen Sie alle Wege, da schon in der ersten Höhle Geheimräume zu entdecken sind.

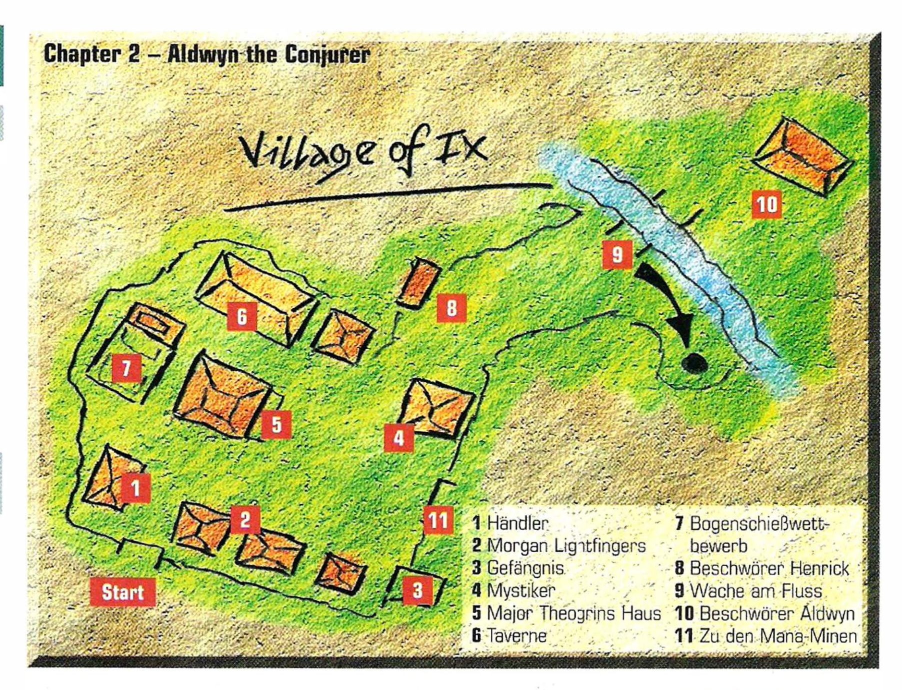
Chapter 2 – Aldwyn the Conjurer

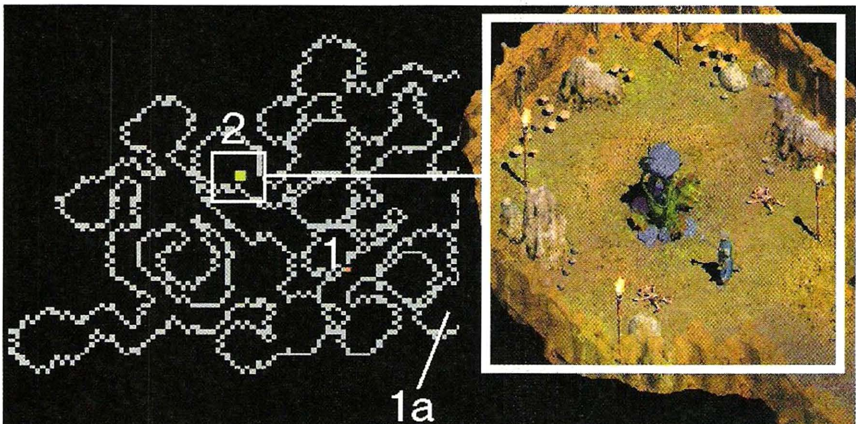
Was mache ich zuerst in Ix?

Verdienen Sie sich ein wenig Kleingold dazu, indem Sie an dem Bogenschießwettbewerb teilnehmen. Einen sehr günstigen Bogen erhalten Sie von Morgan Lightfingers für 100 Gold. Bevor Sie sich auf die Suche nach dem Beschwörer Aldwyn machen, statten Sie der Wache am Fluss (Bridge Guard) einen Besuch ab. Die gesuchten Stiefel (Boots) finden Sie in den Urchin-Höhlen.

Wie gelange ich zu Aldwyn?

Arbeiten Sie sich durch die Kobold-Höhlen, in denen Sie die Stiefel der Wache gefunden haben. In einem Nebenraum ist wieder ein Fahrstuhl, mit dem Sie ans Tageslicht gelangen. Etwas nördlich davon ist schon die gesuchte Hütte des Beschwörers.





WO BIN ICH? Die Stiefel sind hinter dem Gitter (1), der Schlüssel dazu lag im Test östlich davon (1a). Den Ausgang zur Oberfläche auf der anderen Flussseite finden Sie im westlichen Teil der Höhlen (2).

Beschwörer-Rituale

Der Beschwörer ist sicherlich die interessanteste Figur in *Nox*. Durch das Charmen der verschiedenen Monster bekommt das Spiel eine fast strategische Note.

Rüsten Sie den Charakter möglichst schnell mit einem Bogen aus. Da Sie in der Regel rechtzeitig die Monster erkennen, bevor sie angreifen, ist der Kampf aus der Ferne besonders effektiv. Gleiches gilt beim Einsatz Ihrer beschworenen Schützlinge. Bleiben Sie beim Kampf im Hintergrund und schauen Sie zu, was Ihre Monster erreichen. Auch wenn die Gegner überleben, sind sie dennoch schon geschwächt, so dass Sie weniger Mana für Kampfzauber aufwenden müssen. Denken Sie auch daran, dass Sie mehrere Befehle zur Verfügung haben. Standardeinstellung sollte das Eskortieren (Escort) sein. Der Befehl Jagen (Hunt) führt meistens dazu, dass sich Ihre Truppe zerstreut und Sie dadurch völlig den Überblick verlieren können. Der Wachmodus (Guard) eignet sich sehr schön, um zum Beispiel Engstellen abzusichern oder einen regelrechten Hinterhalt aufzubauen. Sehr gut geeignet dafür sind die kleinen Kamikaze-Wesen (Bomber), die Sie nach Belieben mit drei Effekten „aufladen" können. Der Trick dabei ist, günstige Spruchkombinationen in einen Bomber einzubinden.

Beispiel: Bestücken Sie einen Bomber mit „Slow", „Burn" und „Meteor", wird der Gegner zunächst gebremst, so dass die nachfolgenden Schadenssprüche auch garantiert treffen.

Leider sind nicht alle Ihre Sprüche unbedingt empfehlenswert. Im Testspiel ergab sich eine regelrechte Hitliste:

Platz 1: Charm Creature – Ist schließlich des Beschwörers erklärtes Ziel. Unverzichtbar.

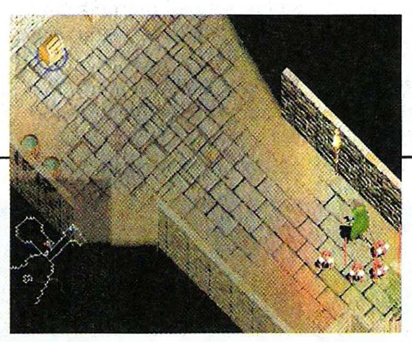
Platz 2: Stun – Verschafft die nötige Zeit, um Gegner anzugreifen. Stört gegnerische Zauber.

Platz 3: Meteor – Kaum ein Monster ist dagegen gefeit. Mindestens auf Power 3 hoch lernen. Sehr gut gegen Zombiehorden.

Platz 4: Burn – Sehr gut anzuwenden, wenn Mana knapp wird, da er nur zehn Einheiten kostet.

Platz 5: Summon Stone Golem – Sobald Sie diese Kreatur beschwören können, haben Sie es eine ganze Portion leichter. Dieser Koloss ist unverzichtbar, auch wenn er sehr langsam ist.

Die Protection-Sprüche sind leider nicht sehr wirksam. Angriffszauber wie „Toxic Cloud" oder „Fist of Vengeance" sind für das Spieltempo einfach zu langsam und zu teuer.



VERSTECKSPIEL Die Schatztruhe oben links entpuppt sich als getarntes Mimic-Monster.

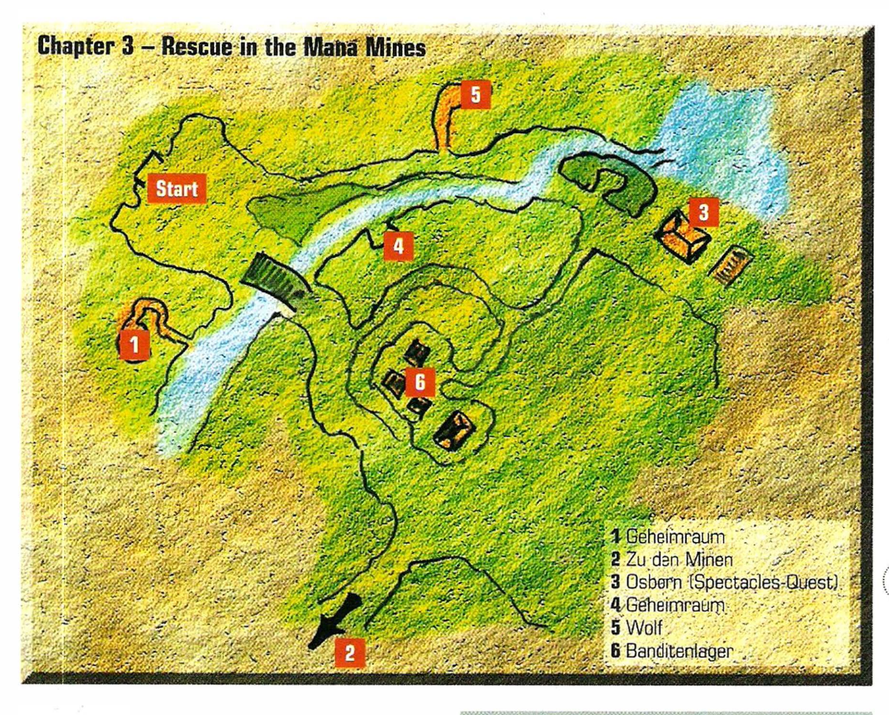
Chapter 3 – Rescue in the Mana Mines

Wo muss ich zuerst hin?

Bevor Sie die Minen im Süden aufsuchen, lohnt sich auf alle Fälle noch die Erkundung des näheren Umlandes. Zwei Geheimorte und ein Nebenquest (Osborn's Spectacles) erwarten Sie. Die gesuchten Spectacles (Brille) finden Sie im Banditenlager.

Wie befreie ich die Minenarbeiter?

Klappern Sie in der Mine vorsichtig alle Gänge ab. Versuchen Sie zunächst, die Gewölbe von lästigem Ungetier zu säubern, bevor Sie die Arbeiter aus ihren Verstecken befreien. Auf dem Rückweg zum Fahrstuhl tauchen wieder neue Monster auf. Versuchen Sie, immer beschworene Kreaturen dabeizuhaben, um damit die Arbeiter besser beschützen zu können.



Chapter 4 – Beneath the Field of Valor

Wie erwehre ich mich all der Monster im Verlies?

Achten Sie auf die vielen Bodenplatten am Boden, die jeweils eine Steinfaust herabsausen lassen. Sie können damit jede Menge Gegner in ihre Einzelteile zerlegen.

Der Necromancer ...

Sie müssen ständig in Bewegung bleiben. Laufen Sie immer in der Nähe der Manasäulen umher, wenden Sie den „Stun"-Spruch an und sofort danach „Meteor". Alternativ dazu helfen auch einige schnell mit dem Bogen abgefeuerte Feuerpfeile.

Was hilft am besten gegen den „Barbaric guardian of the crypt"?

Dieser Bursche ist verdammt schnell. Verschaffen Sie sich mit „Slow" oder „Stun" die nötige Luft, um Ihre eigenen Attacken mit „Meteor" oder Bogenschüssen anzubringen. Auch hier heißt es wieder, immer in Bewegung zu bleiben, um den gefährlichen Schwerthieben zu entgehen.

Der „Keeper of souls" nervt - wie besiege ich ihn?

Bevor Sie sich diesem Knaben stellen, sollte Ihre Kleidung mit „Protection from shock" ausgestattet sein. Wenn Sie zuvor aufmerksam den Dungeon erkundet haben, sollten entsprechende Gegenstände und der Spruch „Protect from shock" in Ihrem Inventar sein. Versuchen Sie nur von der Rückseite des Gegners anzugreifen, damit er Sie mit so wenig Blitzen wie möglich trifft. Greifen Sie wieder auf die bewährten „Stun"- und „Meteor"-Sprüche zurück.

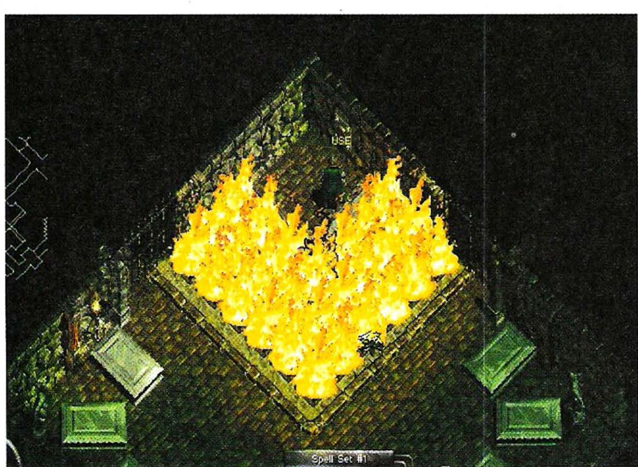
Chapter 5 – Ogre Raid at the Hamlet of Brin

Was kann ich in der zerstörten Stadt tun?

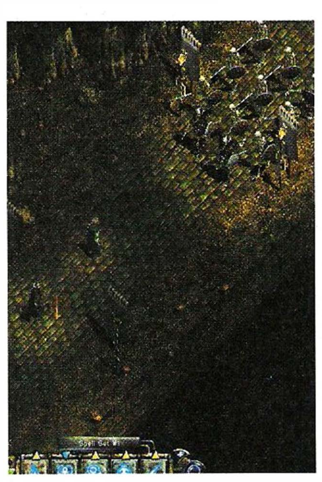
Suchen Sie Thavius in dem Obstgarten auf. Von ihm erhalten Sie einen kleinen Nebenauftrag. Den gesuchten Stab finden Sie in seinem Haus im nördlichen Teil des Ortes. Vorsicht, dort halten sich auch einige Oger auf.

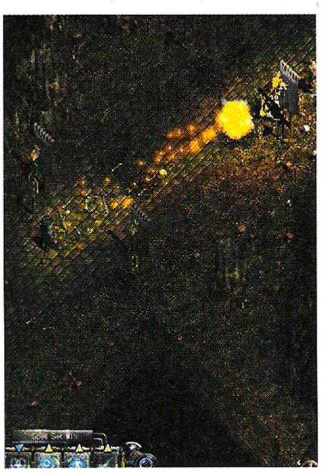
Amulet of Teleportation

Schlagen Sie sich durch die Wildnis nach Nordosten durch. Das Ogerlager ist ziemlich groß. Versuchen Sie durch Weglocken, sich immer nur mit einem oder zwei Ogern gleichzeitig anzulegen. Sind nach einem Gefecht Ihre Manareserven auf das Minimum gesunken, gehen Sie lieber erst einmal zu einem Manafelsen zurück und frischen den Vorrat wieder auf.



ZOMBIE-IMBISS Mit diesem netten „Zombie-Grill" sorgen Sie für Ruhe in den dunklen Verliesen. Locken Sie die Untoten nacheinander in die Flammen.





ES KLAPPERN DIE KNOCHEN Diese Skelett-Horde will sich mit Ihnen anlegen (links). Da Sie keine Zeit haben, brennen Sie ihnen eins über (rechts).

Ich bin jetzt im Lager, wo ist nun das Artefakt?

Das Amulett liegt im zentralen Hauptgebäude und wird von einem Ogerlord bewacht. Bevor Sie sich dorthin begeben, erkunden Sie zuerst alle anderen Gebäude und Höhlen. Dadurch kommen Sie in den Besitz der nützlichen „Ogress Beast Scroll", so dass Sie jetzt die axtschwingenden Ogerweibchen charmen können.

Chapter 6 – The Halberd of Horrendous

Hilfe, ich verliere bei dem Gemetzel um die Burg den Überblick!

Wer möglichst viele Erfahrungspunkte für sich verbuchen möchte, verzichtet einfach darauf, die herumstehenden Ritter anzusprechen, damit sie sich ihm nicht anschließen, um mitzukämpfen. Verwenden Sie gegen die bösen Necromancer von Hecubah den Effekt „Stun" (Spruch oder entsprechende Pfeile), ansonsten lassen Sie es heftigst Feuer regnen („Meteor" oder „Burn").

Wo finde ich Horrendous?

Der Burgherr befindet sich im Obergeschoss. Vorher sollten Sie aber zunächst alle Räume im Erdgeschoss und Keller durchkämmen. Erstens gibt es eine Menge Erfahrungspunkte fürs Monstermeucheln. Zweitens lagert in den Kisten und Truhen einiges an Gold, das Sie natürlich mitgehen lassen.

Wie komme ich aus dem Thronsaal?

Da die Türen nach dem Tod von Horrendous verschlossen sind, bleibt nur der Weg durch die Höhlen hinter dem Thron. Laufen Sie einfach an der heraufbeschworenen Mauer entlang und ignorieren Sie die Monster. Bei Ihrer zweiten Begegnung mit dem Necromancer müssen Sie mit etwas mehr Widerstand rechnen. Schützen Sie sich vor dem Effekt „Shock" und bearbeiten Sie den Bösewicht mit „Stun", bevor Sie ihn attackieren. Sehr gut wirken die Feuerpfeile aus der Burg (Quiver of Flame) gegen ihn.

Chapter 7 – The Heart of Nox

Soll ich gleich in den Turm stürmen?

Lassen Sie dieses Kapitel ruhig angehen. Suchen Sie zuerst das Geschäft von Bright Blades auf, um dort die Armbrust (Crossbow) zu kaufen. Die Schussfrequenz ist zwar niedrig, aber der Schaden beträchtlich. Wenn Sie zum Turmeingang marschieren, liegt zur Rechten ein Fahrstuhl. In der unteren Höhle befindet sich die äußerst nützliche „Beast Scroll" für die „Ember Demons", auf die Sie haufenweise im Inneren des Turms treffen werden.

Keine Chance, ich scheitere immer im Turmgebäude!

Sie müssen verschiedene Schlüssel finden, um jeweils ein Stockwerk höher zu kommen. Versuchen Sie möglichst viele „Ember Demons" zu beschwören, da sie sehr kampfstark sind. Benutzen Sie den Befehl „Hunt", dadurch verschaffen Ihnen Ihre Schützlinge genügend Luft, um entweder ungestört in die Kämpfe einzugreifen oder um ungehindert Räume zu erkunden.

Wie beschaffe ich den „Silver Key"?

Denken Sie daran, dass Sie im Turm der Illusionen sind. Manche Wände sind eben in Wirklichkeit gar nicht da – Bild 3 im Kasten „Der Illusionsturm" zeigt die Kammer, in deren südlicher Wand der Eingang verborgen ist.

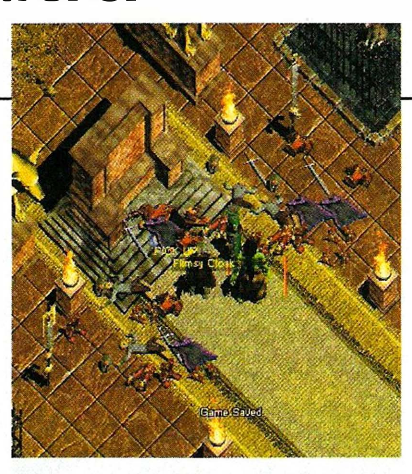
Ich komme nicht an das „Heart of Nox" heran!

Mit zwei beschworenen Monstern im Gepäck ist die Lösung sehr einfach. Postieren Sie je einen Untertan auf eine Bodenplatte (mit dem Befehl „Guard"). Stellen Sie sich selbst auf die dritte Platte und schon versinkt das Gitter um das gesuchte Artefakt.

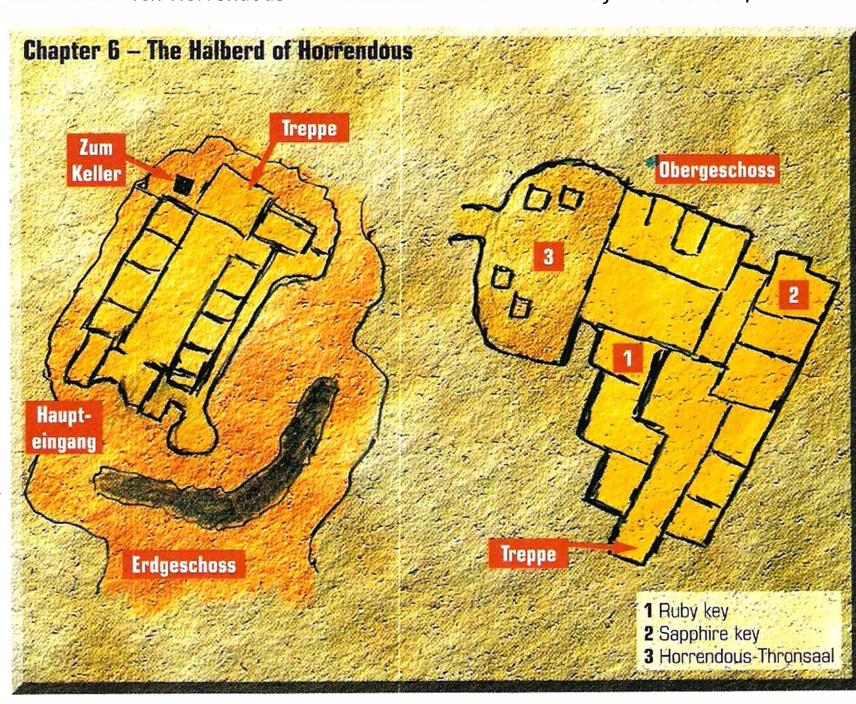
Der fiese Beschwörer

Ausrüstung in *Nox* ist teuer. Doch es gibt einige Tricks, die Kasse aufzubessern.

Auch wenn Sie moralisch vielleicht Skrupel bekommen – neben dem Plündern der Truhen in Horrendous' Burg ist es durchaus lukrativ, die herumstehenden Ritter in Monsterkämpfe zu verwickeln. Scheidet ein solcher Edelmann dahin, können Sie dessen Rüstung an sich nehmen und später in klingendes Gold umwandeln. Und das ganz ohne Strafverfolgung!

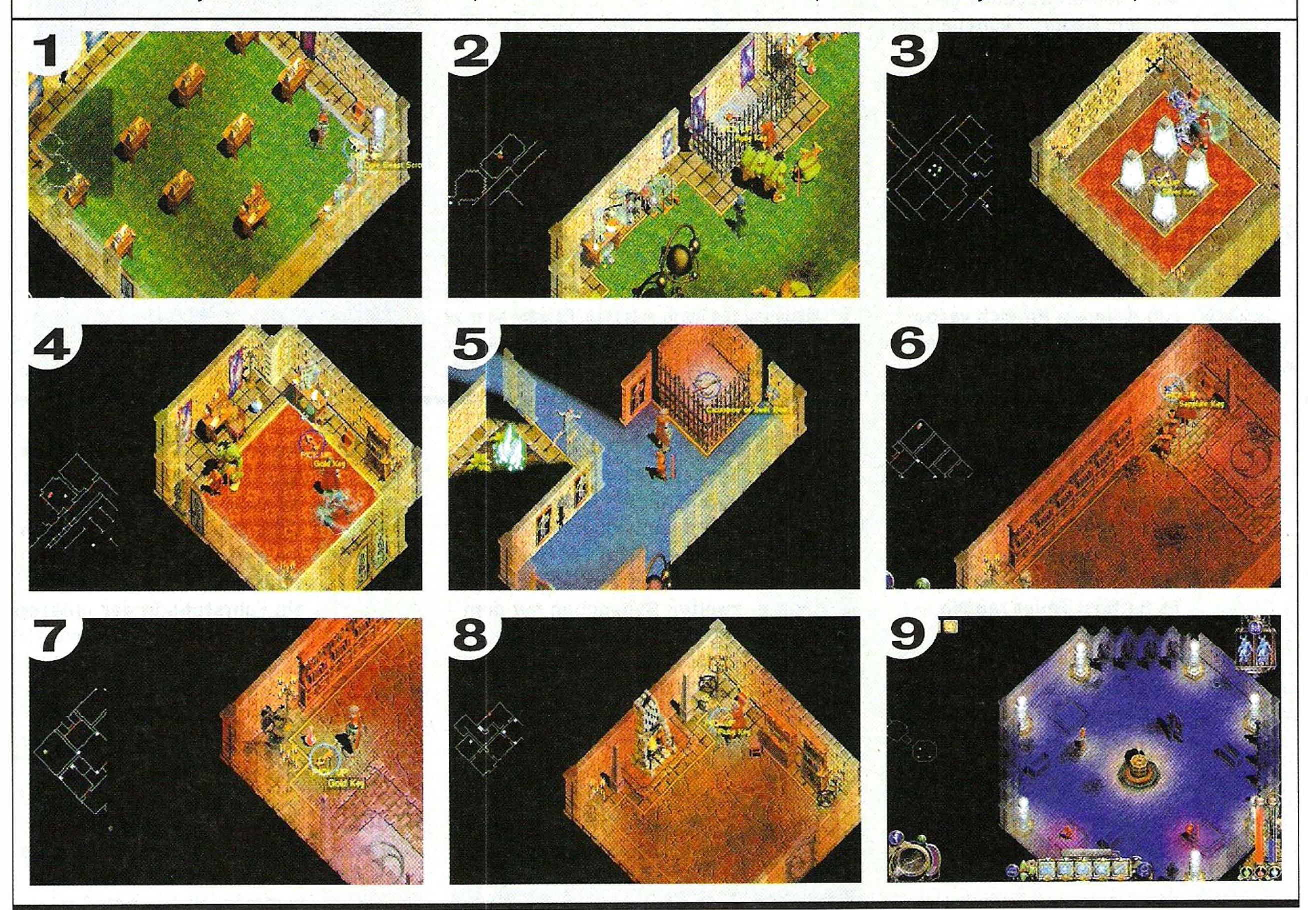


Hecubah hat nicht gerade viel von den edlen Rittersleuten übrig gelassen. Es wäre aber zu schade, ließen Sie die ganze Ausrüstung der Edelmänner ungenutzt am Boden zurück.



Der Illusionsturm

Einige der Schlüssel und Gegenstände im Turm der Illusionen sind wirklich gut versteckt. Mit Hilfe des gezeigten Screenshots sollten Sie aber in der Lage sein, alle Verstecke aufzuspüren. Sehr verwirrend sind die Teleportfelder in einigen Räumen (Map aktivieren).



Chapter 8 – The Weirdling

Wie beginne ich das Kapitel am sinnvollsten?

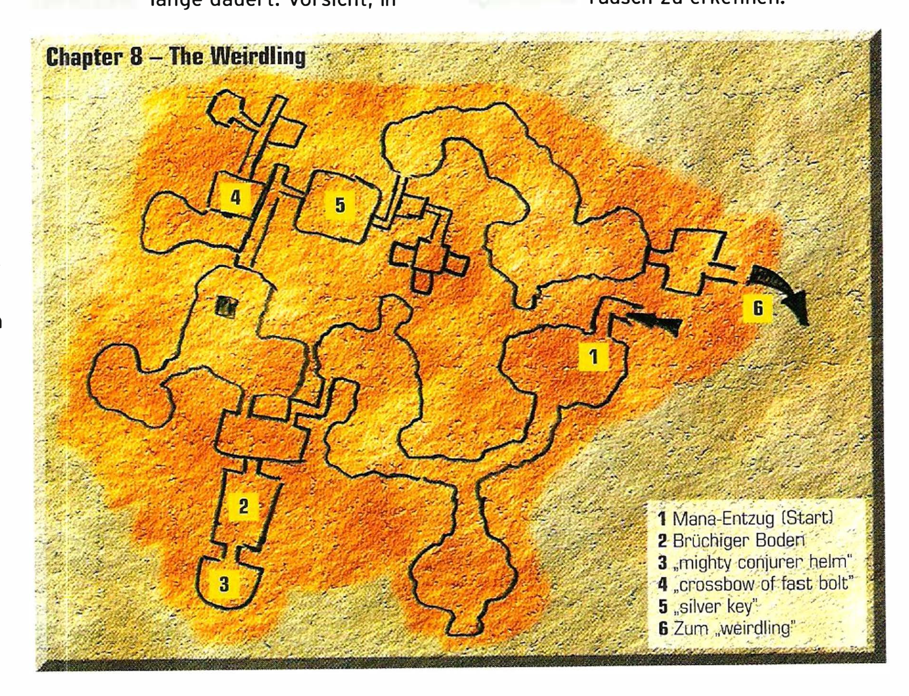
Eine erneute Tour durch das Städtchen Ix lohnt sich, da wieder alle Truhen und Kisten gefüllt sind. Nach der ausgiebigen Plünderung suchen Sie Aldwyn in seinem Haus auf. Danach können Sie sich in das Tempelgewölbe hinabbegeben.

Was sind das für komische Steinkreise?

Sobald Sie auf einen der vielen Steinkreise stoßen, speichern Sie am besten erst einmal ab. Wenn Sie nun auf einen Kreis zugehen, wird ein zufällig generiertes Monster herbeiteleportiert. Sollte es Ihnen zu stark erscheinen, laden Sie einen vorherigen Spielstand und probieren es noch einmal. Die stärkste Kreatur, die Sie angreifen kann, ist ein riesiger Käfer (Mimic-Monster).

Wie bekämpfe ich diese monströsen Käfer?

Da das Vieh schnell und sehr stark ist, sollten Sie auf alle Fälle einen Effekt wie „Stun" oder „Slow" parat haben. Kämpfen Sie mit dem Bogen, da das Beschwören von Schadenssprüchen zu lange dauert. Vorsicht, in manchen Räumen lauern diese Wesen in getarnter Form. Sie sehen wie Schatzkisten aus, sind aber an einem Geräusch zu erkennen.



Der Level ist so riesig, wo ist denn nun der „Weirdling"?

Die gezeigte Levelkarte beginnt bei einem markanten Punkt. Nachdem Sie die ersten Fallen und Monster überwunden haben, landen Sie bei einer blauen „Flamme", an der Sie Ihr ganzes Mana entzogen bekommen. Auf der Karte können Sie nun den direkten Weg zum Ziel ablesen. Nehmen Sie sich aber trotzdem die Zeit, zuerst alle anderen Bereiche abzuklappern. Gold und Erfahrungspunkte fürs Monsterkloppen gibt es reichlich in diesem Abschnitt.

Was sind das für komische grüne Kugeln?

Sobald Sie gegen eine der grünen Kugelpflanzen stoßen, entströmt ihr eine giftige Wolke. Sie können sich das natürlich wieder zu Nutze machen: Werden Sie von einem Monster verfolgt, laufen Sie möglichst dicht an so einer Pflanze vorbei. Mit etwas Glück läuft der Gegner dagegen. Bremsen Sie ihn dann zum Beispiel mit „Slow" oder „Stun", wird er dazu gezwungen, möglichst viel von der ungesunden Luft einzuatmen.

Ich stehe zwei großen Steingolems (Stone golem) gegenüber. Wie besiege ich sie?

Bevor Sie die Grotte mit den Golems erreichen, sollten Sie die beiden Truhen am Eingang öffnen. In einer befinden sich für den bevorstehenden Kampf äußerst nützliche Pfeile (Quiver of Immobility). Wenn Sie den Pool mit dem „Weirdling"-Wesen erreichen, vergessen Sie nicht, die äußerst nüzliche „Stone Golem Beast Scroll" aus einer der Truhen zu entnehmen.

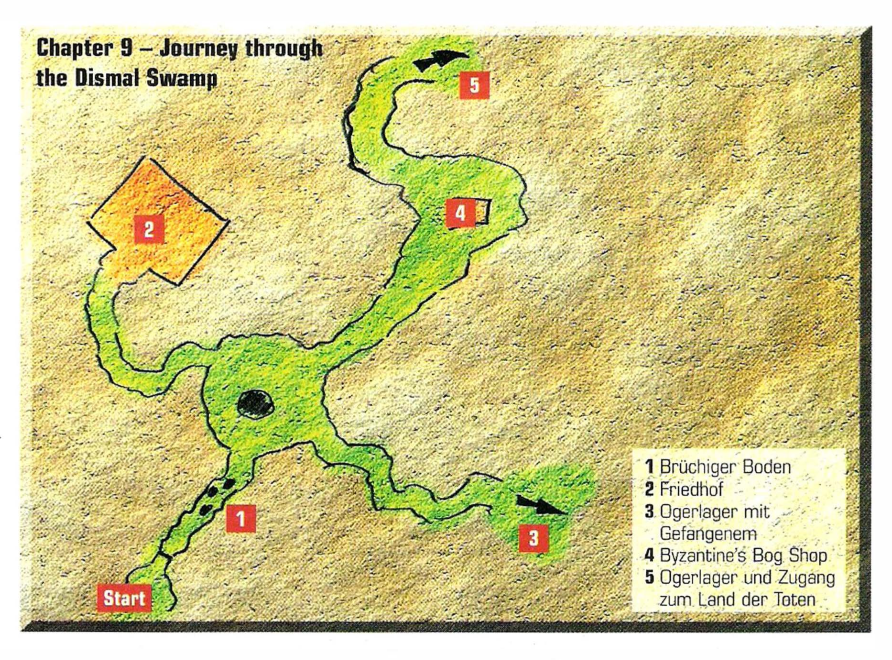
Chapter 9 – Journey through the Dismal Swamp

Was kann ich außer Mordwyn noch im Sumpf finden?

Ganz knapp gesagt ist der Sumpf voll von Untoten, Riesenpflanzen und seltsamen Elementarwesen. Sie sind gut beraten, sich gleich zu Beginn einen Steingolem heraufzubeschwören. Er gewinnt so gut wie jeden Kampf, gönnen Sie ihm daher ruhig Verschnaufpausen zum Regenerieren, damit Sie möglichst lange Freude an ihm haben, schließlich ist er teuer genug. Der Friedhof im Nordwesten bietet einige nette Items, aber auch einen heftigen Kampf gegen einen Necromancer. Im östlichen Ogerlager können Sie einen Gefangenen befreien, der Sie dann einige Zeit durch den Sumpf begleitet und beim Kämpfen hilft.



SPINN' ICH? In einer Spinnenhöhle finden Sie den wertvollen „Helm of the Stars".



Wie besiege ich diese merkwürdigen weißen Energiekugeln?

Das Gefährliche an den Kugelwesen ist ein äußerst schmerzlicher Blitzstrahl, vor dem selbst Ihr „Protect from shock" nicht viel Schutz bietet. Mit Feuer kommen Sie diesen Wesen am schnellsten bei. Beschwören Sie dazu noch ein oder zwei Kreaturen, die zur Ablenkung der Elementarkugeln eingesetzt werden. Sehr nützlich sind auch mit Feuersprüchen beladene Bomber. Entdecken Sie mehrere Elementarwesen beieinander, können Sie einen netten Trick anwenden. Beschwören Sie ein „Burn" auf einen Gegner herab, ohne dass er Sie bemerkt. Er wird dann höchst verärgert seinen Nachbarn angreifen.

Wo ist das Ogerlager, das ich finden soll?

Der nördliche Weg an der Kreuzung führt über eine Brücke zu einem kleinen Laden (Byzantine's Bog Shop). Von dort aus führt ein kleiner Weg weiter zum großen nördlichen Ogerlager. In einem der Gebäude ist ein Fahrstuhl, der Sie nach unten führt.

Was erwartet mich in den Katakomben?

Achten Sie in den Höhlenabschnitten unbedingt auf den Boden, es gibt einige Stellen, an denen Sie durchbrechen und unangenehm landen. Trotzdem sind diese Einbruchstellen in der Regel interessant, da sich darunter Truhen und wertvolle Ausrüstungsgegenstände verbergen können.

Wie besiege ich die beiden Mimic-Kreaturen in dem Käfig?

Gleich drei Mimic-Monster zu besiegen, ist nicht leicht. Achten Sie auf die Speerfallen am Boden. Laufen Sie in genügendem Abstand vor den hochschnellenden Spitzen her. Die Mimics werden sich an Ihre Fersen heften und dabei nach und nach ihr Leben in den Speeren aushauchen.

Wo kann ich meine Ausrüstung in den Höhlen reparieren lassen?

Kurz vor Ende des Höhlenabschnittes führt ein kleiner Seitenweg zu dem Händler Motoc. Merken Sie sich diese Stelle, dort können Sie auch alle erbeuteten Gegenstände aus den späteren Kämpfen außerhalb der Höhle unters Volk bringen.

Ich stehe jetzt frierend in den Eisfeldern vor den Höhlen!

Eine ganze Untotenarmee, unterstützt von Wölfen und Necromancern, stellt sich Ihnen in den Weg. Sie können unterwegs Hilfe finden, indem Sie den Beschwörerkollegen Cain vor den Wölfen retten. Wenn Sie die blauen Flaggen erreichen, finden Sie nördlich davon den einsamen Händler Loproc. Er ist sozusagen die letzte „Tankstelle".

N

Chapter 10 - The Land of the Dead

Hecubahs Burg sieht schon so bedrohlich aus!

Im letzten Spielabschnitt müssen Sie zeigen, dass Sie ein wahrer Meisterbeschwörer sind. Garniert wird das Ganze noch mit regelrechten Jump&-Run-Einlagen, um diverse Fallen zu überwinden. Da eine Schritt-für-Schritt-Anweisung den Heftrahmen sprengen würde, finden Sie im Kasten „Hexenaustreibung" die Beschreibung von zwölf wichtigen Schlüsselstellen, an denen Sie ablesen können, wie weit Sie schon vorgedrungen sind.

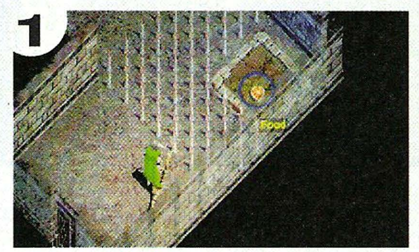
Meine Ausrüstung ist ziemlich lädiert, wo finde ich Hilfe?

Sie können die Burg bis kurz vor dem Finale jederzeit wieder verlassen. Händler Loproc ist brav an Ort und Stelle, um nötige Reparaturen vorzunehmen oder Handel zu treiben. Vor dem Endkampf sollten Sie auf jeden Fall Ihre Ausrüstung überprüfen.

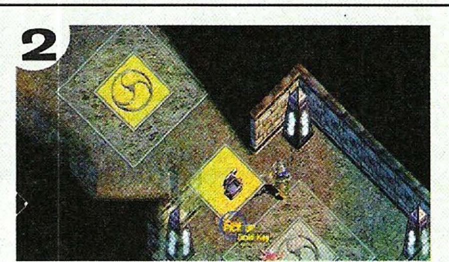
Stefan Weiß

Hexenaustreibung

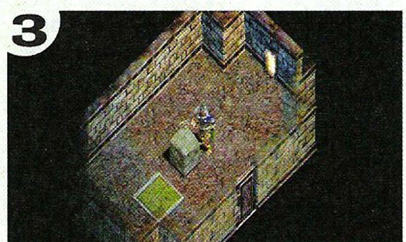
Durchatmen - zum Schluss wird es noch einmal richtig knifflig. Bevor Sie schließlich Ihrer Erzfeindin Hecubah gegenüberstehen, müssen noch eine Vielzahl an Fallen und Monstern überwunden werden. Orientieren Sie sich einfach anhand der Screenshots.



Beschweren Sie die Bodenplatte mit einem Gegenstand (z. B. Fleisch), um die Tür zu öffnen.



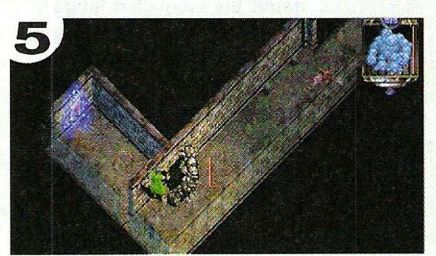
Die Teleporter haben immer drei verschiedene Zielorte. Das obere Feld führt zum Start zurück.



Sie müssen zwei solcher Steinblöcke auf das jeweilige Feld davor schieben, um weiterzukommen.



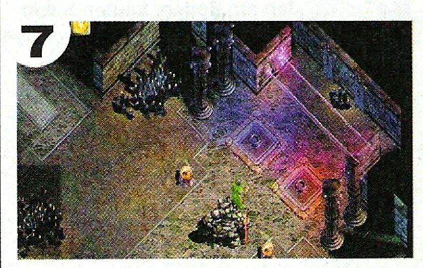
Fackeln Sie nicht lange mit den Zombies. Bei der Vielzahl an Untoten in diesem Bereich kommt der Meteor-Effekt wieder zu vollem Einsatz.



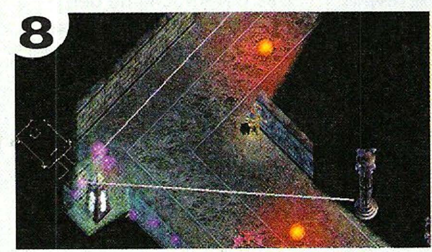
Die beiden Labyrinthe mit dem „Ruby"- und dem „Sapphire Key" werden durch einen Pfeilschuss auf den jeweiligen Schalter zugänglich.



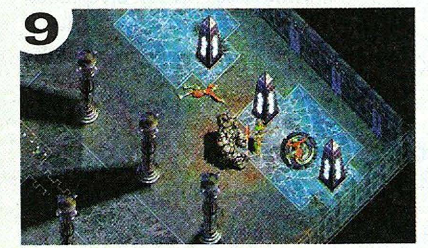
Auch wenn dieser Raum mit kleinen Dämonen gefüllt ist: Sie müssen vorsichtig um die Kugeln herummanövrieren. Aktivieren Sie den Hebel.



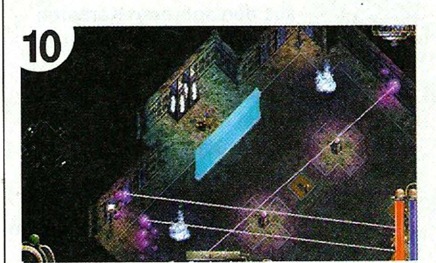
Um die Laserbarriere zu überwinden, müssen Sie den „Idol Key of the Lich" in Blau und Rot auftreiben. Mehrere Teleportationsvorgänge in den zugänglichen Räumen sind dafür nötig.



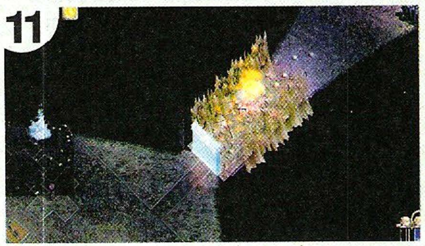
Geraten Sie nicht in die Laserstrahlen. Die Mauerecken sind die einzigen sicheren Orte. Der Hebel zum Deaktivieren wird von zwei starken Golems bewacht. Locken Sie diese in die Laser.



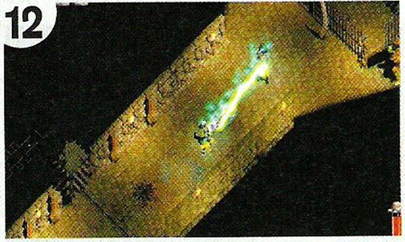
Bevor Sie den Thronsaal über die Fahrstühle nach unten verlassen können, erwartet Sie noch ein heftiger Kampf mit zaubernden Untoten. Beschwören Sie lieber einen Golem zur Hilfe.



Noch mehr Laser. Sie müssen mehrere Hebel umlegen, um die Falle zu deaktivieren. Die blauen Wände bieten Schutz. Die Golems und Untoten, die auftauchen, schalten Sie durch erneutes Aktivieren eines Lasers aus.



Ziehen Sie sich zuerst in diesen Gang am Eingang zurück und beharken Sie die heranstürmende Armee mit Inferno-Pfeilen und Meteor-Sprüchen. Beschwören Sie einen Golem herauf und säubern Sie mit seiner Hilfe die restliche Höhle.

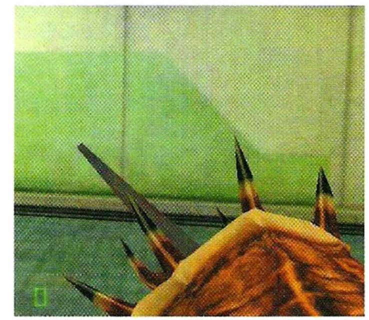


Hecubah wird von einigen Ogern bewacht, die Sie aber problemlos beschwören können. Verwickeln Sie die Hexe in den Kampf, damit sie keine Monster beschwören kann. Benutzen Sie den „Staff of Oblivion" und Inferno-Pfeile.

Cheats & Eastereggs Kurztipps & Codes

Half-Life: Opposing Force

Dieser Trick funktioniert nur im Multiplayer-Modus: Schießen Sie mit der „Barnacle Gun" auf einen Gegner, um an ihn herangezogen zu werden. Halten Sie die Schusstaste gedrückt, wenn Sie direkt vor ihm stehen: Innerhalb von zwei Sekunden stirbt er. Bleiben Sie jetzt weiter auf der Schusstaste, denn sobald der Gegner das Spiel wieder betritt, hängen Sie wieder an ihm dran und werden zu ihm hingezogen. Das funktioniert so lange, bis Sie die Feuertaste loslassen oder selbst getötet werden.



PROGRAMMIERFEHLER Mit der „Barnacle-Gun" können Sie Mitspieler auch nach ihrem Tod noch attackieren.

Im Singleplayer-Modus kann man mit der „Barnacle Gun" über weite Entfernungen hinweg Gegner erledigen, ohne dabei Munition zu verschwenden. Hängen Sie sich einfach mit der Waffe an einen Gegner und bleiben Sie so lange auf der Feuertaste, bis er tot ist.

Sascha Urbanek

NHL 2000

Die folgenden Cheats während des Spiels eingeben. Installieren Sie, wenn nötig, das Update.

Cheat	Wirkung
Quickftr	Die Spieler sind schneller
Awaygoal	Die Gastmannschaft bekommt ein Tor zugesprochen
homegoal	Die Heimmannschaft bekommt ein Tor zugesprochen
penalty	Strafstoß für das Team ohne Puck
injury	Die Eingabe verursacht eine Verletzung
check	Automatischer Check bei Gegnerkontakt
victory	Es erscheint ein Feuerwerk
zambo	Die Eismaschine fährt über das Eis
spots	Es gibt eine Spotlicht-Show
night	Das Spiel findet in einer abgedunkelten Halle statt
flash	Blitzlichter aus dem Publikum
headbone	Die Spieler haben alle große Köpfe
massrink	Das Eis ist sehr zerklüftet
squeaky	Der Kommentator spricht mit Quietsche-Stimme
barrywhite	Der Kommentator spricht mit sehr tiefer Stimme
warp9	Das Spiel wird sehr schnell
slomo	Das Spiel findet in Slow-Motion statt
zerog	Der Puck wird während des Flugs nicht langsamer
Mantis	Die Spieler haben sehr lange Gliedmaßen
Nhlkids	Alle Spieler werden kleiner
Buffed	Alle Spieler werden größer
Gulliver	Die Torhüter werden riesengroß
bloody	Die Kämpfe werden härter
big fight	Das ganze Team schlägt sich auf dem Eis

Markus Schütte

Planescape Torment

In der Version 1.0 dieses Spiels gibt es eine ganze Reihe von Bugs, die Sie ausnutzen sollten: Durch die Bugs können Sie sich jede Menge Erfahrungspunkte erschleichen.

Wenn der „Namenlose" Stufe 5-6 erreicht hat und Annah bei Ihnen ist, sollten Sie in den verschiedenen Bereichen des Stocks die „Schwarzen Abishai" ansprechen und so lange nerven, bis sie angreifen. Die Kerle sind leicht zu besiegen und jeder bringt Ihnen 7.000 Erfahrungspunkte ein.

Holen Sie sich die Gruftpläne und gehen Sie im Handelsbezirk zum Haus des Sargmachers. Erzählen Sie ihm, dass Sie die Pläne haben. Er schreibt Ihnen 2.000 Erfahrungspunkte gut, nimmt die Pläne aber nicht an sich. Wenn Sie ihn jetzt nochmals ansprechen, rückt er weitere 2.000 Erfahrungspunkte heraus. Dies können Sie beliebig oft wiederholen.

Dominik Colditz

Vor „Ku'atraas Lager" (links von der „Schwelenden Leiche") hält sich ein „Bariaur" auf (ein vierbeiniges Wesen). Töten Sie ihn, betreten Sie „Ku'atraas Lager" erneut und verlassen Sie es sofort wieder. Jetzt wartet wieder ein „Bariaur" auf Sie. Dieses Spielchen können Sie unbegrenzt oft wiederholen und jedes Mal 2.000 Erfahrungspunkte einstreichen.

Martin Jurenka

Wenn Sie in der Datei „TORMENT.INI" unter „MOVIES" die folgenden Zeilen einsetzen, können Sie sich im Hauptmenü alle Zwischensequenzen ansehen. Achtung: Nur wenn Sie Großbuchstaben verwenden, funktionieren die Cheats!

SS_MSLAB=1	BAATOR=1
SIGIL=1	CARCERI=1
CONFLAG=1	CRETURN=1
TIME=1	FORTRESS=1
T1DEATH=1	FORTDOOR=1
SS_PHARD=1	DEATH=1
SS_ADETH=1	ARRV_IGN=1
ALYBIRTH=1	MAZE1=1
T1ENTER=1	T1ABSORB=1
CURSDT=1	FINALE=1
OUTLANDS=1	CANNON=1

Thomas Raffetzeder

Cheaten Sie auch so gerne?



Unreal Tournament

Wenn Sie in den UT-Levels wieder mal vergeblich nach der Redeemer-Waffe gesucht haben oder einfach wissen wollen, welche Waffen den meisten Schaden anrichten, werfen Sie einen Blick in die ausführliche Tabelle.

Die folgende Tabelle zeigt allen *Unreal Tournament*-Fans, in welchen Levels sie interessante Gegenstände finden. Außerdem können Sie den Listen entnehmen, wie viel Schaden die verschiedenen Waffen bei Ihren Gegner anrichten.

DEATHMATCH

NR.	Name	Spieler	Beschreibung	Redeemer	Keg 'O' Health	Damage Amplifier	Invisibility	Shield Belt
1	Barricade	6-12	Burg	+ Kl. Turm X	+ Keller	-	+ Keller	+ Turm
2	Codex	2-8	Bücherei	-	-	-	+ Bei Sniper	+ Brücke
3	Conveyer	6-12	Fabrik	-	+ Über der Zentrale	+ Mitte d. Lavabottich	-	+ Unter einer Treppe
4	Curse	4-12	Burg	-	-	+ Geheimtür bei Shock Rifle (Schießen)	-	+ Geheimraum am Ende des Steges
5	Deck 16	2-16	Säureanlage	+ Teleporter	-	+ Kiste bei Säure X	-	+ Steg über der Säure
6	Fetid	2-6	Kanalisation	-	-	-	-	+ Röhre über Pipe 1 X
7	Fractal	2-4	Reaktor	-	-	-	-	+ Mitte der Arena
8	Gothic	6-16	Gotische Burg	+ Raum hinter Mosaik	+ Übergang im Hof	+ Häuschen beim Teleporter	-	+ Hochflur (Mitte der Map)
9	Grinder	2-6	Fabrik	-	-	-	-	-
10	Hyper Blast	2-8	Raumschifflotte	-	-	+ Heck	+ Heckmitte	+ U-Gang
11	Galleon	4-12	Schiff	+ Ausguck	+ Kiste vor 1. MastX	+ Kiste im Lagerraum X	+ Ganz vorn	+ Wasserfass im untersten Lager X
12	Liandri	2-14	Kampfarena	+ Raum außerhalb	-	+ Treppe zu Balkon X	-	+ Bei Glasstegen
13	Morbias	2-6	Kleine Arena	+ Mitte der Arena	-	-	-	-
14	Morpheus	3-6	Hochhauskomplex	+ Gr. Turm	-	-	+ Kl. Turm	-
15	Oblivion	2-3	Raumschiff	-	-	-	-	-
16	Peak	6-8	Verwinkelter Tempel	-	+ Turm bei Platz	+ Höchstes Dach X	-	+ Mitte von Fallgrube
17	Phobos	4-8	Raumstation	+ Außenhangar	-	+ Außenableger 1	+ Raum bei Haupthalle	+ Außenableger 2
18	Pressure	4-12	Druckkammer	-	+ Wassergang	+ Druckkammer	-	+ Druckkammer
19	Pyramid	8	Pyramiden- Arena	-	-	+ Ganz unten	-	+ Ganz unten
20	Stalwart	2-3	Garage	-	+ Kiste bei Autofenster (sprengen)	-	-	-
21	Stalwart XL	4-6	Große Werkstatt	+ Hinter Schiebetor	-	+ Verstrebungen im Hauptgang X	-	-
22	Tempest	4-16	Arena	-	-	+ Deckenstrebe/Haupthalle X	-	+ Empore neben Haupthalle
23	Turbine	4-8	Arena	-	-	+ Kiste bei Steg X	+ Nische/ LüftungsschachtX	+ Mittlere Eisentür (verrostet)
24	Zeto	4-12	Raumstation	-	-	-	-	+ Geheimraum/Haupthalle (Licht eindrücken)

DOMINATION

Nr.	Name	Spieler	Beschreibung	Redeemer	Keg 'O' Health	Damage Amplifier	Invisibility	Shield Belt
1	Cinder	6-12	Arena	-	+ Strebe bei TOP X	+ Strebe TOP X	-	+ Strebe über LAVA X
2	Condemned	6	Stadtteil	-	+ Kap. Fenster GARAGE	-	-	+ Kasten bei Arturo's X
3	Cryptic	6-12	Myst. Artefakt	-	-	-	-	+ Empore bei GARGOYLE
4	Gearbolt	6-12	Säurefabrik	+ 2. Ebene in Halle	-	-	-	+ Bei Lift (Gitterweg)
5	Ghandhen	6-12	Alte Fabrik	-	+ Flak Cannon Raum X	+ Rocket L. Raum X	-	-
6	Lament	2-4	Alte Fabrik	-	-	-	-	-
7	Leadworks	6-12	Eisenschmelze	-	+ Lüftungsschacht Abzw. BRIDGE - TOWER X	+ Halle gegenü. Medip. Lüftungsschacht X	+ Haupthalle auf Lampe X	+ Lüftungsschacht Abzw. BRIDGE - TOWER X
8	Metal	6-12	Ölplattform	+ Höchster Turm	+ Auf Kran bei CRANE X	+ Plattform ü. HELIPAD	+ Bei Redeemer	+ Kiste bei HELIPAD X
9	Olden	4-6	Tempel	-	+ Kl. Fahrstuhl/2. Etage X	-	-	-
10	Sesmar	6-12	Grabstätte	-	+ Brücke über HALL OF ...	+ HALL OF ... Säule oben grün X	-	+ Nische in Brückenstütze X

ASSAULT

NR.	Name	Spieler	Beschreibung	Redeemer	Keg 'O' Health	Damage Amplifier	Invisibility	Shield Belt
34	Frigate	4-8	Kriegsschiff	-	+ Unter Treppe im Kompressorraum	-	-	+ Raum unter der Kanone
35	Guardia	6-12	Kleine Festung	-	+ Bei Objekt 2 X	-	-	+ Bei Objekt 2 X
36	HiSpeed	4-10	Zug	-	+ Zweiter Waggon X oben; 6. Waggon	-	-	+ Vierter Waggon oben X; 6. Waggon
37	Mazon	8-12	Berg - Festung	-	-	-	-	-
38	OceanFloor	8-10	Unterwasserbasis	-	+ Zwischen Terminal 3 und Pooleingang (oben)	-	-	+ Fahrstuhl zwischen Terminal 1 und 3
39	Overlord	8-12	Doomsdaykanone	-	-	-	-	-
40	Rook	6-10	Tempel - Burg	-	-	-	-	-

CAPTURE THE FLAG

NR.	Name	Spieler	Beschreibung	Redeemer	Keg 'O' Health	Damage Amplifier	Invisibility	Shield Belt
41	Command	6-8	Kommandozentrale	-	-	+ Rohrausgang (Rot) X; Rohrausgang (Blau) X	+ Rohrausgang (rot) X	+ Fach an der Decke im Flur (Mitte) X
42	Coret	6-12	Arena	-	-	+ Gang in der Mitte	-	-
43	Dreary	8-12	Festung	-	-	+ 3. Ebene (Blau)	-	+ 3. Ebene (Rot)
44	EternalCave	4-8	Höhlenlandschaft	-	-	-	-	+ 2. Ebene (Rot)
45	Face	4-10	Asteroid	+ Teleporter in Basis	+ In der Mitte	+ Basis (Rot & Blau)	-	-
46	Gauntlet	6-8	Arena	+ Mitte/hinter Tor	-	-	-	+ Lavasee (Mitte)
47	LavaGiant	8-14	Lava-Welt	+ Im Wall	+ Rechter Durchgang unten (Blau)	+ Rechter Durchgang unten (Rot)	-	+ Mittlerer Durchgang im Wall
48	Niven	4-6	Reaktor	-	-	-	-	-
49	November	8-12	U-Boot - Werft	-	+ Kisten rechts von Fahne (Blau) X; Kisten bei Wasser (Rot) X	+ U-Bootturm X	-	+ Bunker (Rot); Empore gegenüber Treppe X

X = Jumpboots oder Translocator werden benötigt
GROSSSCHRIFT = Name eines Domination-Punktes

Unreal Tournament

Abgestürzt?

Wenn Sie im jeweiligen Level Zugriff auf den Translocator haben, können Sie sich mit etwas Übung noch retten, falls Sie in einen Abgrund fallen. Schießen Sie im freien Fall auf den Translocator und teleportieren Sie sich nach oben, wenn er den höchsten Punkt erreicht hat. Wiederholen Sie das so oft, bis Sie wieder festen Boden unter den Füßen haben. Mit dieser Technik können Sie übrigens auch einige sehr gute Scharfschützenpositionen erreichen, wie z. B. das Trenngebirge im „Lava Giant" oder im Level „Facing Worlds" die Plattform direkt über dem Eingang, wo sich auch der Damage Amplifier befindet.

Robert Rödl

Schaden, den die *UT*-Waffen anrichten (Volltreffer im Classic-Modus):

Name	1. Funktion	2. Funktion
Enforcer	25	- (schneller & ungenauer)
Double Enforcer	50	- (schneller & ungenauer)
GES Bio-Rifle	60	175 (voll aufgeladen)
Shock Rifle	60	75
Pulse Gun	30	40 (1 Sek.)
Ripper (Headshot mögl.)	45	60
Mini-Gun	30 (1 Sek.)	40 (1 Sek.)
Flak Cannon	100	100
Rocket Launcher	100	100
Sniper Rifle (Headshot mögl.)	70	- (Zoom-Funktion)

Um eine noch größere Anzahl von Deathmatch-Karten zu erhalten, können Sie im Verzeichnis „\Unreal Tournament\Maps" alle Karten, die mit CTF-, AS- oder DOM- beginnen, kopieren und dann alle Anfänge in DM- umbennen.

Um die langen Ladezeiten beim Starten zu verkürzen, löschen Sie im Verzeichnis „\Unreal Tournament\Maps" die Datei „cityintro.unr" und benennen die Datei „entry. unr" in „cityintro.unr" um. Jetzt wird beim Spielstart das Video ausgelassen.

Name	Size	Type	Modified
AS-Frigate.unr	3.021 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
AS-Guardia.unr	1.937 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
AS-HiSpeed.unr	4.315 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
AS-Mazon.unr	2.720 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
AS-OceanFloor.unr	2.479 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
Type: Unreal Map	4.207 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
Size: 2,65 MB	3.288 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
AS-Tutorial.unr	1.760 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CityIntro.unr	2.373 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CTF-Command.unr	2.896 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CTF-Coret.unr	3.387 KB	UnrealMap	01.01.2000 16:53
CTF-Dreary.unr	3.355 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CTF-EternalCave....	1.460 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CTF-Face.unr	958 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CTF-Gauntlet.unr	1.864 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CTF-LavaGiant.unr	1.601 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CTF-Niven.unr	1.691 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CTF-November.unr	3.018 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CTF-Tutorial.unr	893KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CTF-Twinvalley.unr	1.863 KB	Unreal Map	19.12.1999 15:55
DM-Barricade.unr	1.863 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53

DEATHMATCH Benennen Sie Assault-, CTF- und Domination-Karten im „Maps"-Verzeichnis um. Jetzt haben Sie neue DM-Karten.

Im Verzeichnis „\Unreal Tournament\System" befindet sich die Datei „UnrealTournament.ini". Sie enthält viele Parameter, um das eigentliche Spiel zu verändern. Ein Gag ist es, die Datei „cityintro.unr" nicht zu löschen, sondern sie in „DM-cityintro.unr" umzubenennen. Diese können Sie im Spiel laden und dann durch den Level fliegen.

David Ratsch

Endgegner Xan

Der letzte Gegner in *Unreal Tournament* ist mit einem kleinen Trick leicht zu besiegen. Xan sammelt erstens immer alle Power-Ups ein und reagiert zweitens nur auf Objekte, die sich bewegen. Wenn Sie sich z. B. mit der Flak Cannon in die Nähe des Unsichtbarkeitssymbols stellen und warten, bis Xan das Symbol aufsammeln möchte, können Sie ihn mit einem gezielten Schuss erlegen. Sobald er Sie aber einmal in Bewegung gesehen hat, hilft auch kein Verstecken mehr!

Sebastian Göndör

GTa 2

Im Installationsverzeichnis von *GTa 2* befindet sich im Verzeichnis „GAMEDATA" die Datei „NYC.GCI". Wenn Sie diese in einen beliebigen Texteditor wie z. B. das Windows Notepad laden, können Sie Beschleunigungswerte, Bremskraft und vieles mehr verändern.

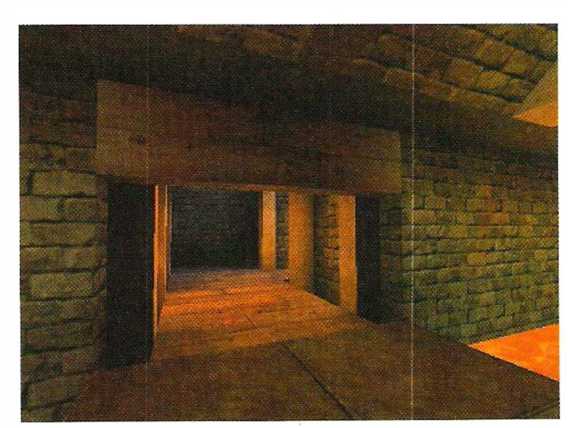
Peer-Hendrik Löser

Um die Cheat-Tasten zu aktivieren, müssen Sie mit Hilfe des Registrierungs-Editors „REGEDIT. EXE" ein paar Werte in Ihrer Windows-Registrierung ändern. Warnung: Falsche Eingaben können Ihr System schnell ruinieren! Starten Sie „REGEDIT" und öffnen Sie den Pfad „HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\DMA Design Ltd\GTA2\Debug". Fügen Sie dort über „Bearbeiten - Neu - DWord-Wert" die Variable „do_debug_keys" ein. Den Wert dieser Variable setzen Sie auf 1. Jetzt müssen Sie nur noch den Wert der folgenden Variablen in 1 umändern:

do_free_shopping	Alle Waffen sind kostenlos
do_infinite_lives	Sie haben unendlich viele Leben
do_invulnerable	Sie können durch Schläge und Schüsse nicht verletzt werden
get_all_weapons	Sie haben alle Waffen und maximale Munition
keep_weapons_after_death	Sie behalten alle Waffen nach einem Tod
skip_police	Es gibt keine Polizei

Mit den Nummerntasten können Sie den Respekt der drei Gangs und die Anzahl der verfolgenden Polizisten verändern. Mit den Tasten X und Z lassen sich alle Waffen durchwechseln.

Christian Sturm



HALL OF FAME Fliegen Sie im Level „Codex of Wisdom" mit dem Cheat „FLY" oder „GHOST" einfach durch die Wand im Hintergrund.



RECHTSFREIE ZONE Mit den Cheat-Tasten können Sie durch die Städte rasen und Chaos verbreiten, ohne vor Polizei, FBI oder Militär Angst haben zu müssen.



Shorties

Klein, aber oho - unsere Shorties bringen es auf den Punkt.

Gorky 17

Das Codewort für den Safe lautet „PLEASURE". Wenn Sie das Spiel mit dem Kommandozeilenparameter 760722 starten, können Sie jeden Kampf durch einen Druck auf die Q-Taste gewinnen.

Peter Beierlein

Grand Prix 500 ccm

Wenn Sie als Fahrernamen „Valentino Rossi-Kenny Roberts 1999 Suzukibike" eingeben, erhalten Sie ein weiteres Motorrad.

Peter Beierlein

NBA LIVE 2000

Geben Sie im Hauptmenü „redcover" ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Haben Sie das Wort richtig eingegeben, ertönt ein kurzer Bestätigungston. Wenn Sie Michael Jordan im Superstar-Modus schlagen, wird dieser freigeschaltet. Isiah Thomas dürfen Sie spielen, wenn Sie in einem Spiel 15 Steals schaffen.

Thomas Posch

Rally Championship 2000

Die folgenden Cheats werden im Feld „Spielername 4" eingegeben:

TURBO CHALLENGE: Die A8-Fahrzeuge werden freigeschaltet.
WORLD CLASS: Die A8-Meisterschaft wird freigeschaltet.
MAX POWER: Bonuswagen (Citroen WRC) wird freigeschaltet.
THROW ME A BONE: Weiterer Bonuswagen wird freigeschaltet.

Helmut Herzog

Theme Park World

Erhöhen Sie in der Frittenbude den Salzgehalt der Pommes, damit die Besucher größeren Durst haben und mehr trinken wollen. Wenn Sie jetzt noch den Eisgehalt in den Getränken nach oben schrauben, können Sie ein kleines Vermögen machen.

Dieter Flegel

European Air War

Drücken Sie die Taste A für den Autopiloten, während Sie noch auf der Rollbahn sind. Sobald Sie in der Luft sind, gelangen Sie nun mit den Tasten ALT+N direkt zum Missionspunkt.

Dieter Flegel

Test Drive Offroad

Die folgenden Cheat-Codes müssen in den Kasten eingegeben werden, in dem Sie auch den Namen Ihres Fahrers eintippen. Geben Sie jeweils einen Cheat ein, bestätigen Sie mit ENTER und geben Sie dann den nächsten Cheat ein. Am Ende können Sie natürlich noch den Fahrernamen angeben.

cheat1 cheat3 cheat5
cheat2 cheat4 ciggies

Mit diesen Cheats kommen Sie an den Hot-Rod, den allradgetriebenen Buggy, das Crash-Auto und den Monstertruck. Außerdem werden alle Strecken freigeschaltet und Sie werden von Hindernissen nicht mehr aufgehalten. Wenn Sie als Name „this is awesome" eingeben, bekommen Sie Zugriff auf zwei Porsche.

Gilbert Mauser

Driver

Wenn Sie in San Francisco von der Polizei verfolgt werden, sollten Sie auf einer Hauptstraße vor eine Straßenbahn fahren und sich von ihr schieben lassen. Die Polizisten kommen damit nicht klar und lenken ihre Fahrzeuge seitlich in die Straßenbahn. Auch die Polizisten hinter Ihnen stellen keine große Gefahr dar, da sie ständig die Straßenbahn rammen und anfangen zu brennen.

Udo Arnold

Schneller als die Polizei erlaubt ...

Extreme Biker

Fahren Sie im „Yellystone Park" auf den Berg und springen Sie dort über den Jeep auf das Dach der Hütte. Von dort aus geht es weiter auf das Drahtseil. Folgen Sie der Seilbahn nach unten und sammeln Sie auf der Holzbrücke das Atomzeichen ein.

Andreas Turnwald

KLEINES SCHILD, GROSSE WIRKUNG Wenn Sie am Parkausgang ein „Ausgang verboten"-Schild aufhängen, bleiben die Gäste im Park.

Rollercoaster Tycoon

Wenn Ihnen kurz vor Ablauf der Missionzeit nur noch einige Besucher fehlen, um die geforderte Anzahl zu erreichen, können Sie neben einem radikalen Werbefeldzug mit diesem Trick für mehr Besucher sorgen:

Stellen Sie kurz vor Ende der Mission ein Werbebanner mit der Aufschrift „Kein Durchgang" vor den Eingang. Natürlich muss das Banner so ausgerichtet sein, dass es die Besucher lesen können, die den Park verlassen wollen. Alle Besucher respektieren nun dieses Schild und gehen noch eine Runde durch den Park. Neue Besucher dagegen gehen einfach unter dem Schild durch und erhöhen die Zahl der Parkbesucher. Benutzen Sie diesen Trick aber nur kurz vor Ende einer Mission, da die Parkwertung sehr schnell in den Keller geht, wenn sich nach und nach alle Leute beschweren, dass Sie keinen Ausgang finden.

Ulf Reschke

FIFA 2000 Demo

Die Paarung für das Freundschaftsspiel hängt davon ab, welche Sprache Sie bei der Installation gewählt haben. Wenn Sie das Spiel in einer anderen Sprache installieren, können Sie auch mit anderen Mannschaften spielen.

Dutch: Niederlande - Deutschland
English: England - Deutschland
French: Frankreich - Brasilien
German: Deutschland - Italien
PortBrzl: Argentinien - Brasilien
Spanish: Spanien - Argentinien
Swedish: Schweden - Dänemark

Michael Schäfer

Urban Chaos

Wenn Sie auf ein Gebäude hinaufwollen, müssen Sie Folgendes tun:

1. Laufen Sie bis an die Wand eines Gebäudes.
2. Drücken Sie C, um sich an die Wand zu lehnen.
3. Betätigen Sie die Taste „Nach oben" nur ganz kurz.
4. Drücken Sie C, um sich niederzuknien.
5. Drehen Sie sich mit dem Gesicht zur Wand und drücken Sie nochmals C.
6. Wenn die Spielfigur jetzt ganz leicht in der Wand verschwindet, können Sie mit der Taste „Nach unten" sofort auf das Dach des Hauses kommen.

Sebastian Luca

TrickStyle

Für die Cheat-Codes gibt es bei *TrickStyle* ein spezielles Menü bei den Optionen.

TEAROUND: Sie gewinnen immer.
CITYBEACONS: Sie gewinnen alles.
IWISH: Sie haben unbegrenzt viel Zeit zur Verfügung.
TRAVOLTA: Die Super-Moves werden möglich.
INFLATEDEGO: Alle Figuren haben große Köpfe.

Berhard Voht/Oliver Reipert

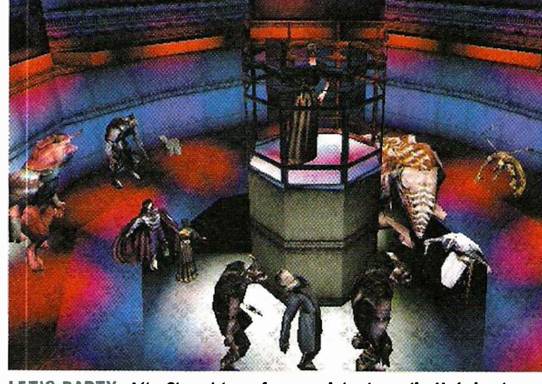
Wollen Sie nicht verlieren?

Airline Tycoon First Class

Diese Cheats müssen Sie während des laufenden Spiels eingeben:

Atmissall	Alle Missionen werden im Hauptmenü anwählbar
Bubblegum	Die Gedankenblasen gehen nicht weg
Crowd	Mehr Leute wollen mit den Airlines fliegen
Donaldtrump	Sie bekommen 10.000.000 Millionen DM
Expander	Der Flughafen wird ausgebaut
Famous	Sie erreichen den höchsten Berühmtheitsgrad
Mentat	Sie bekommen die besten Berater
Nodebs	Alle Schulden bei der Bank verschwinden
Panic	Alle Passagiere verlassen den Flughafen
Runningman	Spieler rennt viel schneller
Showall	Die Flüge werden auf den Monitoren gezeigt
Showitt	Die Raumanimationen erscheinen immer
Thinkpad	Sie bekommen das Notebook
Winning	Sie gewinnen die Mission

Dennis Armbrecht



LET'S PARTY Alle Charaktere freuen sich, dass die Hetzjagd endlich vorbei ist, und tanzen bis spät in die Nacht hinein.

Wheel of Time

Wenn Sie das Spiel erfolgreich beendet haben und den Abspann komplett durchlaufen lassen, können Sie sich zur Belohnung eine Tanzeinlage aller Akteure ansehen.

Volker Gerharz

Die 24 Stunden von Le Mans

Die folgenden Cheat-Codes geben Sie als Spielernamen ein:

ENDOFFERS: Alle Wagen (Championship)
LEMANSOFFERS: Alle Wagen (Le Mans)
ALLTHECARSNOW: Alle Wagen (Arcade)
ALLTRACKSPLEASE: Alle Strecken (Arcade)
1999CHEATCARS: Alle Wagen (Run)
19BMW99 1999 BMW: LMP (Training)
1999AUDI 1999: AUDI Roadster (Training)
TOYOTA1999: 1999 Toyota (Training)
DEBORACING: Debora (Training)
DEBORALM Deborah (Run)

Robert Sonntag

Darkstone

Wenn Sie in Ihrem Team einen Zauberer bzw. Zauberkundigen (Wizard, Priestess, Monk, Sorceress) haben, ist es möglich, die folgenden Tricks anzuwenden:

Der Zauber „Magic Bomb" eignet sich perfekt, um Gegner zu besiegen, die hinter Wänden ste-

Shorties

Klein, aber oho – unsere Shorties bringen es auf den Punkt.

Rayman 2

Drücken Sie die ESC-Taste, um das Cheat-Menü aufzurufen.

GIMMELIFE: Sie erhalten 5 Extraleben.
GIMMELUMZ: Sie erhalten 5 Lums.
GLOWFIST: Ihre Waffe hat eine höhere Durchschlagskraft.
GOTHERE: Sie können jeden Level auswählen.

Mario Bähr

Catan – Die erste Insel

Mit folgendem Trick können Sie sich unendlich viele Schiffe ergattern: Klicken Sie ein beliebiges Schiff zum Versetzen an und ziehen Sie es an die Stelle, an der Sie es bauen wollen. Drücken Sie rechte und linke Maustaste gleichzeitig und lassen Sie die rechte Maustaste dann wieder los. Das Schiff springt jetzt an die ursprüngliche Position zurück. Der Richtungspfeil, den Sie normalerweise mit der linken Maustaste anklicken, bleibt aber auf dem Bildschirm. Und schon haben Sie ein zusätzliches Schiff. Dieser Trick ist beliebig oft wiederholbar.

Michael Kohn

Prince of Persia 3D

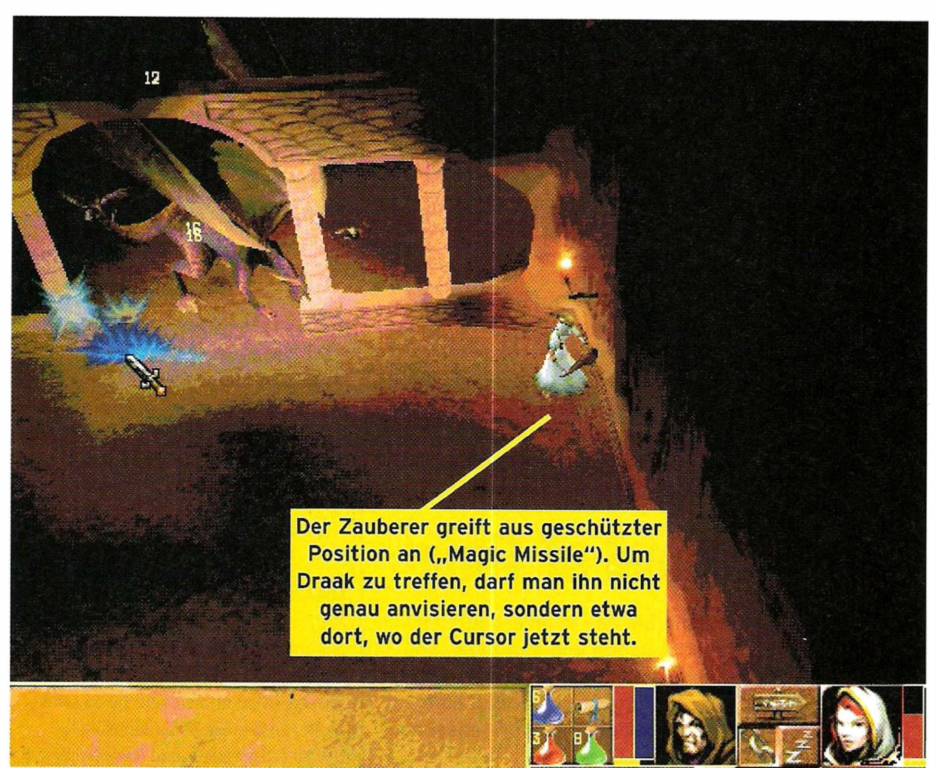
Um die folgenden Tastenkombinationen benutzen zu können, müssen Sie mit der rechten Maustaste auf das Desktop-Icon von „Prince of Persia 3D" klicken und unter „Eigenschaften" Pfad und Namen des Programms um die Worte „prince megahit" erweitern.

Ab Version 1.3 müssen Sie „prince improved" eingeben. Nachdem Sie das Spiel über das Desktop-Icon gestartet haben, stehen Ihnen die folgenden Tastenkombinationen zur Verfügung:

SHIFT+K: Aktueller Gegner wird getötet.
SHIFT+L: Der nächste Level des Spiels wird eingeladen.
SHIFT+S: Die Lebensenergieflasche wird wieder ganz aufgefüllt.
SHIFT+T: Sie erhalten ein Extraleben.
SHIFT+W: Der Prinz schwebt nach unten.
+: Die Zeit läuft schneller.
-: Die Zeit läuft langsamer.

Ralph Böttner



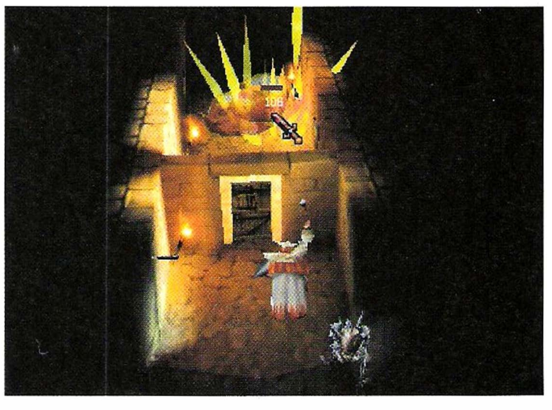


KNAPP DANEBEN IST NICHT VORBEI In dieser Position können Sie Draak nicht direkt angreifen. Zaubern Sie „Magic Missiles" oder „Magic Bombs" vor Draak auf den Boden.

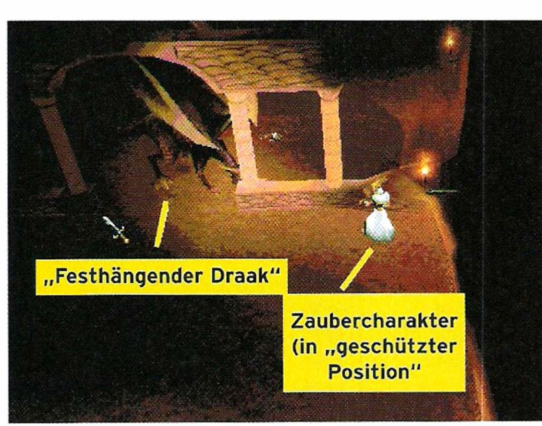
hen. Ein Nahkampf lässt sich auf diese Weise umgehen.

Alle am Körper getragenen Gegenstände verschwinden bei einem Neustart. Wenn Sie die Gegenstände und Artefakte beim Neustart übernehmen wollen, müssen Sie nur sicherstellen, dass sich im alten Spiel alles im „Inventory" der jeweiligen Spielfigur befindet.

Durch diesen Trick können neu erschaffene Charaktere Waffen, Artefakte und Gold der fortgeschrittenen Charaktere übernehmen: Starten Sie mit einem „alten" und einem „neuen" Charakter ein neues Spiel und tauschen Sie die Gegenstände aus. Jetzt können Sie mit zwei neuen Charakteren ein Spiel beginnen und haben von Anfang an eine gute Ausrüstung.



DURCH DIE WAND Mit „Magic Bomb" können Sie Monster durch Wände hindurch bekämpfen, ohne Ihren Magier zu gefährden.



IN DER FALLE Schwachstelle der Künstlichen Intelligenz: Lotsen Sie Draak genau an diese Stelle. Hier greift er Sie nicht mehr an.

Endgegner Draak

Der Endgegner Draak kann mit einem kleinen Trick besiegt werden. Grund dafür ist ein kleiner Bug im Spiel. Steht Ihr Zaubercharakter an einer bestimmten Stelle im letzten Raum des Endverlieses, „verhakt" sich der Draak an einer Säule. Der Drache muss dabei den Hohlraum ausfüllen, damit seine kleinen Drachen den Zauberer nicht angreifen können. Der Trick, Draak zu besiegen, besteht nun darin, ihn mit einem Zauber zu beschießen, während er in der Öffnung „festhängt". Am besten eignet sich dafür der „Magic Bomb"-Spruch oder der „Magic Missle"-Spruch.

Setzen Sie den „Time-Orb"-Kristall zum richtigen Zeitpunkt ein: Wenn Draak etwa die Hälfte seiner Lebenspunkte verloren hat, sollten Sie zuschlagen. Wenn Sie zusätzlich ein paar Erfahrungspunkte sammeln möchten, dann zögern Sie das Ende des Kampfes heraus, indem Sie den Kristall einfach nicht benutzen.

Achtung: Vor der Konfrontation mit Draak sollten Sie Ihre beiden Spielcharaktere trennen. Tun Sie es nicht, läuft der Nichtzaubercharakter dem zaubernden Charakter nach und der Drache kann die Helden doch angreifen. Damit der Nichtzaubercharakter unbeschadet bleibt, ist es sinnvoll, ihn an einem der beiden Teleporter stehen zu lassen.

Wenn Sie den Endkampf gewonnen haben, erscheint ein neuer Punkt im Optionsmenü. Über ihn können Sie sich einen Videoclip ansehen.

Markus Feiertag

Carnivores 2

Wenn Sie während des Spiels DEBUGUP eintippen, wird der „No target"-Mode aktiviert. Außerdem können Sie folgende Cheats eingeben:

STRG: Sie können schneller laufen.
SHIFT+S: Das Spiel läuft in Zeitlupe.
STRG+N: Sie machen riesige Sprünge.
TAB: Auf der Karte werden die Positionen der Dinos angezeigt.
SHIFT+T: Die Bilder pro Sekunde werden angezeigt.

Andreas Gabriel

Star Trek: Der Aufstand

Die folgenden Cheat-Codes müssen während des laufenden Spiels eingegeben werden:

kirk: Sie verfügen über unbegrenzt Lebensenergie.
spock: Jeder Level kann angewählt werden.
bones: Sie bekommen ein Hypospray.
scotty: Alle Schlüssel und Codekarten sind verfügbar.

Faruk Güzeller

Tuning-Tipps

Mehr Spielspaß durch Performance-Steigerung – hier zeigen wir Ihnen, wie's geht.

In diesem Monat tunen wir die beiden größten und aktuellsten Rollenspiele: *Nox* und *Planescape Torment*. Wir zeigen Ihnen zum Beispiel, wie Sie bei *Nox* die Grafik aufbessern können.

Planescape Torment

Wie kann ich das Spiel voll installieren?

Für die Vollinstallation benötigen Sie rund 2,38 GB Festplattenkapazität. Nachdem Sie das Spiel normal installiert haben, gehen Sie wie folgt vor (offizielle Black-Isle-Lösung):

1. Schritt
Erstellen Sie ein Verzeichnis auf Ihrer Festplatte, in das Sie die Dateien ablegen möchten (z. B. C:\TData).

2. Schritt
In diesem Verzeichnis legen Sie nun drei weitere Unterverzeichnisse an: CD2, CD3, und CD4.

3. Schritt
Legen Sie die zweite CD von *Planescape Torment* ein und kopieren Sie den ganzen Inhalt in das angelegte Verzeichnis (C:\TData\CD2). Kopieren Sie auch die dritte und vierte CD in ihre entsprechenden Verzeichnisse auf Ihrer Festplatte.

4. Schritt
Editieren Sie die Datei „Torment.ini" im Installationsverzeichnis (zum Beispiel C:\Programme\Black Isle\Torment) mit dem Windows-Notepad. Ziemlich am Anfang der Datei stehen Zeilen mit den Einträgen „CD2", „CD3" und „CD4". Ändern Sie diese Zeilen dann passend zu unserem Beispiel:

CD2:=C:\TData\CD2
CD3:=C:\TData\CD3
CD4:=C:\TData\CD4

5. Schritt
Ab nun brauchen Sie nur noch die zweite CD zum Starten des Spiels im CD-ROM-Laufwerk zu haben.

Inoffizielle Erweiterung zur Vollinstallation (für Profis)

Nachdem Sie die Vollinstallation wie beschrieben durchgeführt haben, sollten Sie alle „ar*.bif"-Dateien von den verschiedenen CD-Verzeichnissen in das „Torment\Cache"-Verzeichnis kopieren. Anschließend öffnen Sie noch mal die „torment.ini"-Datei und ändern den Eintrag „CacheSize" auf 1000. Das Spiel wird fortan nur noch die Dateien im Cache-Verzeichnis benutzen und muss sie nicht mehr extra in das Verzeichnis kopieren.

Gibt es noch andere Möglichkeiten?

1. Schritt
Installieren Sie das Spiel von CD 1 – danach wird diese CD nicht mehr benötigt.

2. Schritt
Legen Sie im Installationsverzeichnis (zum Beispiel C:\Programme\Black Isle\Torment) ein Unterverzeichnis namens „CDx" an. Der komplette Pfad lautet dann also C:\Programme\Black Isle\Torment\CDx.

3. Schritt
Kopieren Sie nun die restlichen CDs des Spiels alle in den Ordner „CDx". Doppelte Dateien können Sie getrost überschreiben, das spart rund 500 MB Plattenplatz.

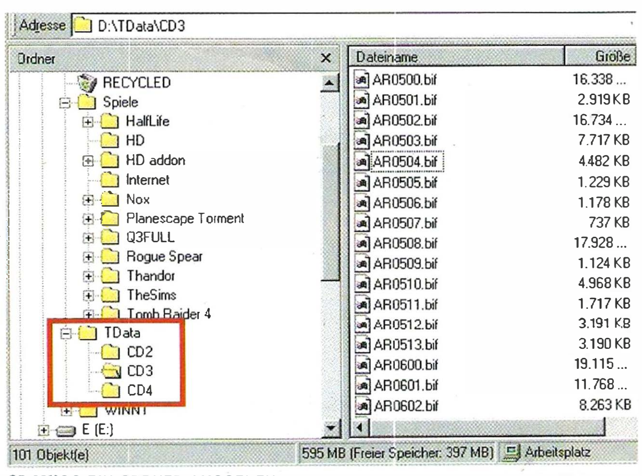
4. Schritt
Löschen Sie das Unterverzeichnis „\cache" aus dem Installationsordner. Erstellen Sie nun eine neue Datei mit dem Namen „cache". So wird *Torment* daran gehindert, Dateien auszulagern. Ohne die Datei legt *Torment* das Cache-Verzeichnis immer wieder neu an, was die Ladezeiten erhöht und Sie außerdem mehr als 100 MB Platz kostet.

Nach einer Weile wird das Spiel immer langsamer ...

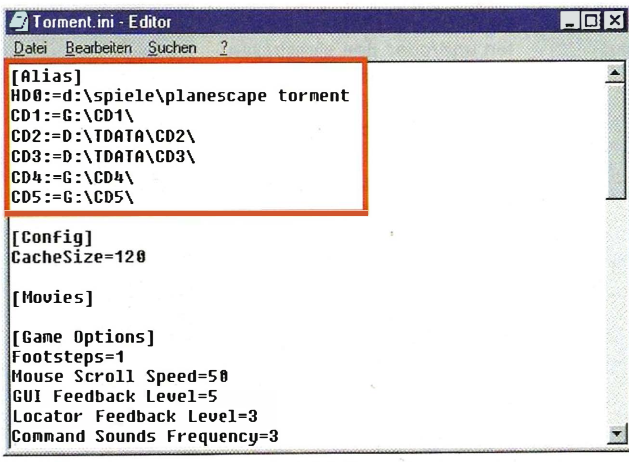
Sie haben mehrere Möglichkeiten, das Spiel daran zu hindern:

1. Möglichkeit

Sichern Sie Ihren Spielstand und verlassen Sie das Spiel dann. Nun löschen Sie alle Dateien aus dem Unterordner „\cache\" Ihres Installationsverzeichnisses. Damit

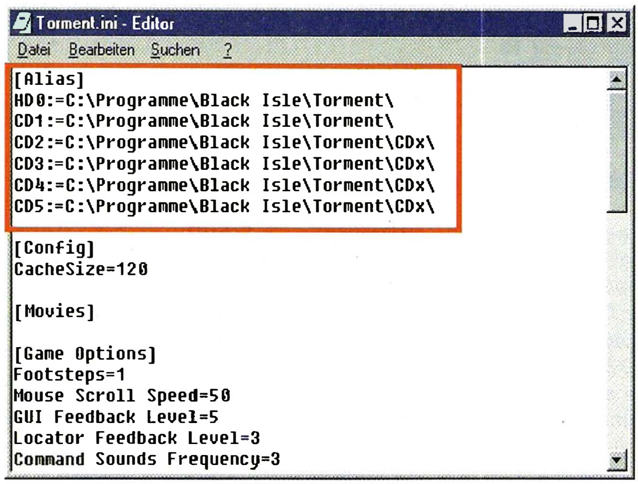


SO MUSS EIN ORDNER AUSSEHEN ... Im gezeigten Unterverzeichnis CD3 befindet sich der komplette Inhalt der dritten Spiel-CD.



EDITIER' MIR! Um nicht immer die Spiel-CDs wechseln zu müssen, ändern Sie mit dem Editor nur noch die Einträge in der Datei „torment.ini".





DER LETZTE SCHRITT Im fünften Schritt ändern Sie die „Torment.ini" und ersetzen die alten Daten. Hier greifen wir auf unseren Beispielpfad zurück.



DAS SPIELMENÜ Um in diesem Menü alle Grafikeinstellungen vornehmen zu können, müssen Sie vorher alle Optionen mitinstallieren.

sollten Sie für die nächste Stunde Ruhe haben, danach wird das Spiel wieder langsam.

2. Möglichkeit

Nehmen Sie wie oben beschrieben eine Vollinstallation vor.

3. Möglichkeit

Auf unserer Heft-CD finden Sie ein Programm namens „Cacheman". Installieren Sie es und stellen Sie die Speichereinstellung auf „Power User" – und schon sind Sie das Problem los.

Nox

Nachdem ich ein paar Einstellungen verändert habe, startet das Spiel nicht mehr. Was kann ich tun?

Wenn Sie die Spieloptionen/-einstellungen modifiziert haben, *Nox* aber nicht läuft, dann sollten Sie das Programm über „Kompatibilitätsmodus von Nox" im Startmenü öffnen. Dadurch werden Ihre Spieloptionen wieder auf die Standardeinstellung zurückgesetzt.

Wie kann ich das Spiel flotter machen?

Sie können entweder eine niedrigere Auflösung einstellen und/oder den sichtbaren Spielbereich einschränken. Wenn Ihnen das Spiel trotz der automatischen Konfiguration noch zu langsam ist, können Sie einzelne Funktionen ausschalten.

Weiche Schatten

Die Übergänge der sichtbaren zur unsichtbaren Landschaft werden unscharf. Diese Option bringt Ihnen nicht viel Performancegewinn, ist dafür aber auch nicht auffällig.

Particle Glowing rendern

Da zum Beispiel Funken-Effekte nur hin und wieder auftauchen, sollten Sie diese Option aktiviert lassen.

Mauern zeichnen

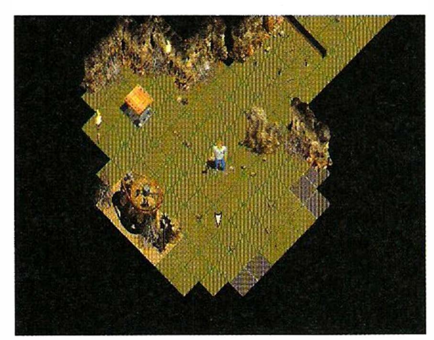
Möchten Sie wegen der Übersichtlichkeit lieber in hohen Auflösungen spielen, sollten Sie sich die Darstellung der Wände lieber sparen.

Hochauflösende Mauern/Böden

Nur auf besonders flotten Rechnern mit viel RAM zu empfehlen. Zwar sehen beide mit niedriger Auflösung nicht besonders gut aus, dafür lohnt sich die Sparsamkeit bei Kämpfen mit vielen Gegnern.

Texturierte Böden

Zwar sehr hilfreich, um langsameren Rechnern die Arbeit abzunehmen. Trotzdem sollten nur abolute Minimalisten diesen Schalter deaktivieren, denn der Boden erscheint dann nur einfarbig. Einfach mal ausprobieren und anschließend wieder anschalten.



PIXELIGER GEHT'S NICHT Bei 640x480 Pixeln mit 256 Farben ist Nox schnell, aber hässlich.



DER GRAFIKHAMMER Im Optionsmenü können Sie die Auflösung des Spiels wie hier auf 1.024x768 Pixel heraufschrauben. Sie haben dann zwar eine höhere Sichtweite, dafür ist das Spiel aber nicht so schnell.

Der PC-Games-Einkaufsführer

Jeden Monat in PC Games: die Spiele-Marktübersicht – alle Titel der letzten Jahre und aktuelle Spielesammlungen.

Ab 90%
Referenzklasse

Ab 80%
Oberklasse

Ab 70%
Gehobene Mittelklasse

Ab 50%
Mittelklasse

Unter 50%
Unterklasse

Monat für Monat exklusiv in PC Games: die große Spiele-Marktübersicht – Kaufberatung pur und unglaublich praktisch. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations) und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich dann automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Die Qualität der getesteten Spiele reicht also von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde – Spiele, vor denen wir nur warnen können. Hier werfen Sie Ihr Geld definitiv zum Fenster raus. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau" signalisiert hingegen Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre – kurzum: hervorragenden Spielspaß. Ein Titel, der nicht nur Maßstäbe in seinem Genre setzt, sondern im Idealfall sogar so gut und neuartig ist, dass er in den folgenden Monaten und Jahren von der Konkurrenz nachgeahmt wird. Hier können Sie ohne Zögern zugreifen.

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozess" – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt lässt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Speziell bei grafiklastigen 3D-Actionspielen, Flugsimulationen sowie Sport- und Rennspielen kann es durchaus vorkommen, dass Abwertungen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden müssen.

Beispiel: Bei seinem Erscheinen im Jahre 1996 erhielt der MicroProse-Hit *Civilization 2* verdientermaßen eine Wertung von 90% und markierte jahrelang die Spitze der rundenbasierten Strategiespiele – kein ähnliches Spiel konnte ihm das Wasser reichen. Weil vergleichbare, aktuellere Top-Hits wie *Alpha Centauri* (Firaxis) und *Civilization: Call to Power* (Activision) mit besserer Grafik, höherer Komplexität und durchdachterer Steuerung aufwarten, gehört *Civilization 2* mittlerweile „nur" noch in die gehobene Mittelklasse, ist aber als Budgettitel weiterhin kaufenswert.

Die Angabe der **Originalwertung** hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozess eines Spiels einzuschätzen. Anhand der **Ausgaben-Nummer** können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der **Klassen** wurden alle Titel alphabetisch sortiert. **Zusatz- und Mission-CD-ROMs** sind mit (Z) gekennzeichnet.

Preiskampf

Gut, dass wir verglichen haben: Monat für Monat fahndet die Redaktion für Sie nach lohnenden Schnäppchen eines Genres. Diesmal: Rundenstrategie.

SCHNÄPPCHEN DES MONATS

Jagged Alliance 2

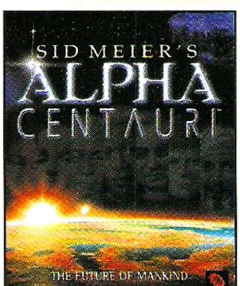
Entwickler: Sir-Tech
Vertrieb: TopWare
Preis: ca. DM 40,-

Allgemeines
Mit einer Söldnertruppe eine Bananenrepublik befreien – anspruchvoll wie Schach, spannend wie ein Thriller. Das komplexe Team-Management und die spielerische Freiheit des rundenbasierten Spiels suchen ihresgleichen.

Besonderheiten
Der günstige Preis ist vorerst nur als Sonderaktion geplant.

Test
PC Games 06/99, 90%

Alpha Centauri



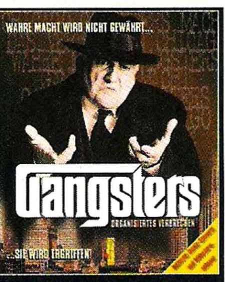
Entwickler: Firaxis
Vertrieb: Electronic Arts
Preis: ca. DM 40,-

Allgemeines
Technologien erforschen und Planeten erobern, um sich das Universum untertan zu machen. *Civilization*-ähnliche Strategie mit spartanischen Grafiken.

Besonderheiten
Die Zusatz-CD *Alien Crossfire* ist nicht enthalten.

Test
PC Games 03/99, 89%

Gangsters



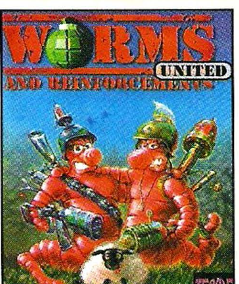
Entwickler: Hothouse
Vertrieb: Eidos
Preis: ca. DM 40,-

Allgemeines
Minuziöses Planen von Raubüberfällen, das Erpressen von Schutzgeldern und das Errichten von illegalen Geschäften – mit einer unnötig komplizierten Oberfläche.

Besonderheiten
Ist auch in der Kompilation *Play the Games 2* enthalten.

Test
PC Games 01/99, 77%

Worms United



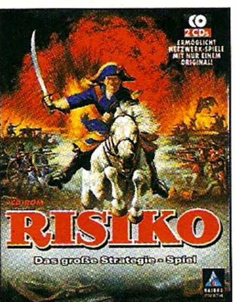
Entwickler: Team 17
Vertrieb: Hasbro
Preis: ca. DM 40,-

Allgemeines
Schwer bewaffnete Würmertrupps vernichten sich gegenseitig. Kurzweiliges Vergnügen mit hohem Glücksanteil.

Besonderheiten
Worms United wird von ak tronic für 20 Mark angeboten.

Test
PC Games 06/96, 87%

Risiko



Entwickler: Hasbro
Vertrieb: Hasbro
Preis: ca. DM 20,-

Allgemeines
Windows-Umsetzung des Brettspiels mit etlichen Innovationen – die von dem dünnen Handbuch leider nur sehr stiefmütterlich behandelt werden.

Besonderheiten
Es wird die fehlerbereinigte Version verwendet.

Test
PC Games 02/97, 73%

Referenzklasse

Hier finden Sie Spiele, die nach heutigen Maßstäben eine Wertung zwischen 90% und 100% bekommen würden.

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Age of Empires 2: Age of Kings	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	92	11/99
Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt	Aufbaustrategie	Sunflowers	91	05/98
Civilization: Call to Power	Rundenstrategie	Activision	91	05/99
Commandos	Echtzeittaktik	PyroStudios	91	07/98
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Echtzeittaktik	Pyro Studios	92	05/99
Diablo	Rollenspiel	Blizzard	90	02/97
Drakan	Action-Adventure	SurrealSoftware	91	10/99
Driver	Rennspiel	Reflections Interactive	90	11/99
Dungeon Keeper 2	Echtzeitstrategie	Bullfrog	90	08/99
Earth 2150	Echtzeitstrategie	TopWare InteractivePolen	92	12/99
F1 Racing Simulation	Formel-1-Simulation	UbiSoft	95	01/98
FIFA 2000	Fußball-Simulation	EA Sports	92	12/99
FIFA 99	Fußball-Simulation	EA Sports	91	01/99
Frankreich 98: Die Fußball WM	Fußball-Simulation	EA Sports	94	06/98
Grand Prix Legends	Formel-1-Simulation	Papyrus	92	11/98
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91	01/99
Jagged Alliance 2	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	06/99
Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	93	12/97
Jedi Knight: Mysteries of the Sith (Z)	3D-Action	LucasArts	93	04/98
NBA Live 2000	Basketball-Simulation	EA Sports	91	01/00
NBA Live 99	Basketball-Simulation	EA Sports	93	01/99
NHL 2000	Eishockey-Simulation	EA Sports	90	11/99
NHL 99	Eishockey-Simulation	EA Sports	94	12/98
Pro Pinball: Timeshock!	Flipper	Empire Interactive	92	07/97
Racing Simulation 2	Formel1-Simulation	UbiSoft	91	11/98
ShadowMan	Action-Adventure	Iguana	90	10/99
StarCraft	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	06/98
The Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	Looking Glass	94	02/99
The Sims	Aufbaustrategie	Maxis	90	03/00
Tomb Raider 3	Action-Adventure	Core Design	90	01/99
Tomb Raider 4: The Last Revelation	Action-Adventure	CoreDesign	91	01/00
Unreal Tournament	3D-Action	EpicGames	92	09/99
Wheel of Time	3D-Action	LegendEntertainment	90	01/00
Wing Commander Prophecy	Weltraum-Action	Origin	90	02/98

Oberklasse

Hier finden Sie Spiele, die nach heutigen Maßstäben eine Wertung zwischen 80% und 89% bekommen würden.

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Age of Empires	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	94	11/97
Age of Empires: Der Aufstieg Roms (Z)	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	83	12/98
Age of Wonders	Rundenstrategie	TriumphStudios	80	01/00
Alpha Centauri	Rundenstrategie	Firaxis	89	03/99
Alpha Centauri: Alien Crossfire (Z)	Rundenstrategie	Firaxis	85	02/00
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer (Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	86	12/98
Anstoss 2	Fußballmanager	Ascaron	88	09/97
Anstoss 2 - Verlängerung (Z)	Fußballmanager	Ascaron	89	04/98
Anstoss 2 Gold	Fußballmanager	Ascaron	89	11/98
Anstoss 3 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Ascaron	86	03/00
Armored Fist 3	Panzersimulation	NovaLogic	81	12/99
Baldur's Gate	Rollenspiel	BioWare	87	02/99
Baldur's Gate: Legenden der Schwertküste (Z)	Rollenspiel	BioWare	82	06/99
Battlezone 2	Action-Strategie	PandemicStudios	86	12/99
Blade Runner	Adventure	Westwood	92	01/98
Caesar 3	Aufbaustrategie	Impressions	83	12/98
CART Precision Racing	Cart-Simulation	TerminalReality	87	03/98
Catan - Die erste Insel	Brettspielumsetzung	Funatics	83	12/99
Colin McRae Rally	Rallye-Simulation	Codemasters	87	10/98
Comanche 3	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	05/97
Comanche Gold	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	07/98
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot	Echtzeitstrategie	Westwood	90	12/96
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot: Gegenangriff (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	90	06/97
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	88	11/97
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeitstrategie	Westwood	88	10/99
Command & Conquer Gold	Echtzeitstrategie	Westwood	88	05/97
Command & Conquer: Der Ausnahmezustand (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	84	04/96
Conflict: Freespace - The Great War	Weltraum-Action	VolitionInc	86	08/98
Creatures 3	Künstliches Leben	Cyberlife	81	01/00
Darkstone	Rollenspiel	Delphine Software	83	10/99
Der Industrie-Gigant Gold	Aufbaustrategie	JoWood	81	08/98
Der Industriegigant-Expansion Set (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/97
Descent 3	3D-Action	OutrageEntertainment	80	08/99
Descent 3: Mercenary (Z)	3D-Action	Outrage	80	02/00
Diablo: Hellfire (Z)	Rollenspiel	Blizzard	82	01/98
Die Siedler 2	Aufbaustrategie	BlueByte	91	06/96
Die Siedler 2 - Mission CD (Z)	Aufbaustrategie	BlueByte	89	02/97
Die Siedler 2 Gold Edition	Aufbaustrategie	BlueByte	91	06/96
Die Siedler 3	Aufbaustrategie	BlueByte	88	01/99
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen (Z)	Aufbaustrategie	BlueByte	84	11/99
Die Siedler 3 - Mission CD (Z)	Aufbaustrategie	BlueByte	80	05/99
Die Völker	Aufbaustrategie	JoWood	81	07/99
Die Völker Mission Pack (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/99
Diplomacy	Brettspielumsetzung	MicroProse	68	02/00
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	88	07/99
Dungeon Keeper	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	07/97
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (Z)	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/97
Edgar Torronteras' Extreme Biker	Motocrossspiel	DeibusStudios	83	12/99
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball-Simulation	EA Sports	93	01/98
Final Fantasy 8	Rollenspiel	SquareSoft	84	03/00
Flight Simulator 2000	Zivile Flugsimulation	Microsoft	80	11/99
Forsaken	3D-Action	ProbeEntertainment	90	05/98
Freespace 2	Weltraum-Action	Volition Inc.	84	01/00
Gabriel Knight 3	Adventure	SierraStudios	80	01/00
Gex 3D: Enter the Gecko	Jump&Run	CrystalDynamix	89	07/98
GP 500	Motorrad-Simulation	Beam Software	83	10/99
Grand Prix 2	Formel-1-Simulation	MicroProse	92	04/96
Grand Theft Auto	Action	DMA	80	01/98
Grand Theft Auto 2	Action	Rockstar	86	12/99
Half-Life (dt.)	3D-Action	Valve	91	12/98
Half-Life: Opposing Force	3D-Action	Valve	89	01/00
Heretic 2	3D-Action	Raven Software	85	01/99
Heroes of Might & Magic 3	Rundenstrategie	3DO Studios	81	06/99
Homeworld	3D-Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	89	11/99
Hype - The Time Quest	Action-Adventure	UbiSoft	82	01/00
Imperium Galactica	Aufbaustrategie	DigitalReality	81	03/00
Incubation	Rundenstrategie	BlueByte	92	11/97
Incubation Mission Pack (Z)	Rundenstrategie	BlueByte	92	05/98
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	80	01/00
Kicker Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	11/99
King's Quest 8: Mask of Eternity	Action-Adventure	SierraStudios	86	01/99
Kurt - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	03/99
Links LS 1998 Edition	Golfsimulation	Access	89	10/97
Links LS 2000	Golfsimulation	Access	89	01/00
Links LS 99	Golfsimulation	Access	89	03/99
Lords of Magic	Rundenstrategie	Impressions	86	02/98
M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	MicroProse	84	05/98
Madden NFL 99	Football-Simulation	EASports	83	02/99
MDK	3D-Action	ShinyEntertainment	94	04/97
MechWarrior 3	Kampfrobotersimulation	Zipper Interactive	82	07/99
Messiah	Action-Adventure	Origin	87	02/00
Midtown Madness	Rennspiel	AngelStudios	83	07/99
MiG Alley	Flugsimulation	Rowan	80	09/99
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	88	01/98
Motocross Madness	Motocross-Simulation	RainbowStudios	87	10/98
Nice 2	Rennspiel	Synetic	87	12/98
NBA Live 98	Basketball-Simulation	EA Sports	90	01/98
Need for Speed 3	Rennspiel	ElectronicArts	89	11/98
Need for Speed 4	Rennspiel	ElectronicArts	84	08/99
NHL 98	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	11/97
Nocturne	Action-Adventure	Terminal Reality	87	12/99
Nox	Rollenspiel	Westwood	82	03/00
Oddworld: Abe's Exoddus	Jump&Run	Oddworld Inhabitants	80	01/99
Outcast	Action-Adventure	Appeal	84	08/99
Panzer Elite	Panzersimulation	WingsSimulations	83	11/99
Panzer General 4 - Western Assault	Rundenstrategie	SSI	80	11/99
Pharao	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/99
Planescape Torment	Rollenspiel	BlackIsle	84	02/00
Populous 3: The Beginning	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/98
Populous 3: Unentdeckte Welten (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	80	06/99
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	RedOrb	80	11/99
ProPinball: FantasticJourney	Flipper	Cunning Developements	82	02/00
Pro Pinball: The Web	Flipper	Empire Interactive	90	01/96
ProPinball: BigRaceUSA	Flipper	Empire Interactive	90	12/98
Rainbow Six	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	86	11/98
Rally Championship Edition 2000	Rally-Simulation	Magnetic Fields	86	01/00
Rayman 2 - The GreatEscape	Jump&Run	UbiSoft	88	12/99
RedBaron2	Flugsimulation	Dynamix	86	02/98
Rent-A-Hero	Adventure	Neo Software	84	12/98
Requiem	3D-Action	CycloneStudios	85	04/99
Revenant	Action-Rollenspiel	Cinematix	80	12/99
Re-Volt	Rennspiel	AcclaimStudios London	86	10/99
RogueSpear	Action	Redstorm Entertainment	81	11/99
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions (Z)	Wirtschaftssimulation	Chris Sawyer	80	12/99
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	Sierra Studios	85	03/99
SegaRally2	Rallye-Simulation	SegaPC	80	12/99
Septerra Core	Rollenspiel	Valkyrie Studios	80	01/00
Shadow Company	Echtzeittaktik	SinisterGames	89	11/99
Silver	Rollenspiel	SpiralHouse	81	05/99
Star Trek: StarfleetCommand	Echtzeitstrategie	Interplay	92	09/99
StarCraft: Brood War (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	88	02/99
SuperbikeWorld Championship	Motorrad-Simulation	Milestone	86	04/99
Supreme Snowboarding	Snowboard-Simulation	Housemarque	84	01/00
SWAT 3: Close Quartesrs Battle	Action-Strategie	Sierra Studios	85	02/00
System Shock2	Action-Adventure	LookingGlass	89	10/99
Tiger Woods99	Golfsimulation	EASports	87	11/98
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	81	01/00
Total Air War	Flugsimulation	DigitalImageDesign	87	11/98
TotalAnnihilation	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	84	11/97
Turok 2: Seeds Of Evil	3D-Action	Iguana	83	02/99
Ultima9: Ascension	Rollenspiel	Origin	85	02/00
Unreal	3D-Action	EpicGames	92	08/98
Unreal: Return to Na Pali	3D-Action	Legend Entertainment	83	08/99
USAF	Flugsimulation	Jane'sCombat Simulations	80	02/00
WarCraft 2 Expansion Disk (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	86	07/96
WarCraft 2: Tides of Darkness	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	02/96
Wargasm	Action-Simulation	DigitalImage Design	88	01/99
X: Beyond the Frontier	Weltraum-Action	Egosoft	87	08/99
X-Wing Alliance	Weltraum-Action	Totally Games	88	05/99

Gehobene Mittelklasse

Hier finden Sie Spiele, die nach heutigen Maßstäben eine Wertung zwischen 70% und 79% bekommen würden.

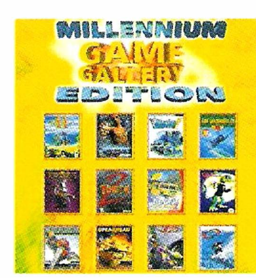
Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Abomination	Strategie	Hothouse	76	11/99
Actualce Hockey2	Eishockey-Simulation	Gremlin	72	07/99
Actua Pool	Billard-Simulation	Gremlin	77	07/99
AddictionPinball	Flipper	Team 17	86	03/98
Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	Spellbound	71	10/98
Airline Tycoon: First Class (Z)	Wirtschaftssimulation	Spellbound	74	06/99
Aliens vs. Predator	3D-Action	Rebellion	79	05/99
Armored Fist2	Panzersimulation	NovaLogic	85	12/97
Austin Powers - Operation: Trivia	Quizspiel	Berkeley Systems	71	12/99
Ballsof Steel	Flipper	WildfireStudios	80	02/98
Baphomets Fluch 2	Adventure	Revolution Software	85	10/97
Battlespire	Rollenspiel	BethesdaSoftworks	77	03/98
Betrayal in Antara	Rollenspiel	Sierra Studios	77	08/97
Biosys	Adventure	Take 2	74	03/99
Bundesliga 2000 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	74	12/99
Bundesliga Manager97	Fußballmanager	Software2000	87	12/96
Bundesliga Manager98	Fußballmanager	Software2000	81	10/98
Bundesliga Stars 2000	Fußball-Simulation	EA Sports	78	09/99
CastrolHonda Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	TequeInteractive	74	08/98
Chessmaster 7000	Schach	Mindscape	75	01/00
Civilization2	Rundenstrategie	MicroProse	90	05/96
Civilization2: Fantasy Worlds (Z)	Rundenstrategie	MicroProse	88	01/98
Civilization 2: Test of Time	Rundenstrategie	MicroProse	79	11/99
CloseCombat	Echtzeitstrategie	Atomic Games	78	02/00
Combat FlightSimulator	Flugsimulation	Microsoft	70	12/98
Conflicts in Civilization	Rundenstrategie	MicroProse	75	02/97
Conquest of the New World	Rundenstrategie	Quicksilver	82	07/96
Constructor	Aufbaustrategie	Studio 3	78	10/97
Creatures 2	Künstliches Leben	Cyberlife	-	10/98
Croc: Legend of the Gobbos	Jump&Run	Argonaut Software	86	03/98
Dark Earth	Action-Adventure	Kalisto	80	11/97
Dark Reign	Echtzeitstrategie	Activision	85	11/97
Dark Reign ExpansionSet(Z)	Echtzeitstrategie	Activision	85	05/98
Dark: Secrets of Africa	Action-Rollenspiel	NewGeneration Software	73	10/99
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	EidosInteractive	82	07/98
DeltaForce	Action-Strategie	Novalogic	79	12/98
DemolitionRacer	Rennspiel	Pitbull Syndicate	71	02/00
Demonworld	Rundenstrategie	Ikarion	81	11/97
Der Industrie-Gigant	Aufbaustrategie	JoWood	77	08/97
Der Korsar	Wirtschaftssimulation	Microids	75	05/99
Die 24 Stunden von Le Mans	Rennsimulation	Eutechnyx	74	02/00
Die by the Sword	Action-Adventure	Treyarch Invention	86	05/98
Die by the Sword Add On (Z)	ActionAdventure	Treyarch Invention	78	01/99
Die Fugger 2	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	81	05/96
Discworld2: Vermutlich vermißt ...?!	Adventure	Psygnosis	83	12/96
Disneys Tarzan	Jump&Run	EurocomEntertainment	70	03/00
Dominion: Storm over Gift 3	Echtzeitstrategie	ION Storm	81	08/98
Down in the Dumps	Adventure	PhilipsMedia	85	01/97
DSF Golf 99	Golfsimulation	SierraSports	70	09/99
Dune 2000	Echtzeitstrategie	Westwood	83	09/98
Dynasty General	Rundenstrategie	SSI	83	11/98
Ecstatica	Action-Adventure	Psygnosis	80	04/97
European Air War	Flugsimulation	MicroProse	70	01/99
Extreme Assault	Action-Simulation	BlueByte	92	06/97
F-16 Aggressor	Flugsimulation	General SimulationsInc.	70	05/99
F-16 Multirole Fighter	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
F-22 Lightning 3	Flugsimulation	NovaLogic	78	09/99
F-22Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	86	02/98
F-22 Red Sea Operations (Z)	Flugsimulation	Digital Image Design	72	08/98
Falcon 4.0	Flugsimulation	MicroProse	77	03/99
Fallout	Rollenspiel	Interplay	80	05/98
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	80	01/99
FIFA Soccer97	Fußball-Simulation	EASports	88	01/97
Final Fantasy 7	Rollenspiel	SquareSoft	75	08/98
Flanker 2.0	Flugsimulation	EagleDynamics	70	02/00
Floyd	Adventure	AdventureSoft	80	12/97
Fly!	ZivileFlugsimulation	Terminal Reality	70	09/99
Flying CorpsGold	Flugsimulation	Rowan	85	01/98
FlyingSaucer	UFO-Simulation	PostLinear	75	05/98
Formel1	Formel-1-Simulation	Bizarre Creations	90	05/97
Formel 1 ´97	Formel-1-Rennspiel	Bizarre Creations	85	04/98
Formel Eins 99	Formel-1-Simulation	Studio 33	70	02/00
Frogger	Jump&Run	SCEE Cambridge	74	02/98
Fußball International 2000	Fußball-Simulation	Rage	74	11/99
Gabriel Knight2	Adventure	SierraStudios	88	02/96
Gangsters: Organisiertes Verbrechen	Wirtschaftssimulation	Hothouse	77	01/99
Gorky 17	Action-Rollenspiel	Metropolis	78	12/99
G-Police	Weltraum-Action	Psygnosis	89	11/97
Grand Theft Auto: London 1969 (Z)	Action	DMA	78	05/99
H.E.D.Z.	Action	VisInteractive	80	11/98
Have a N.I.C.E day	Rennspiel	Synetic	87	02/97
Heart of Darkness	Jump&Run	Amazing Studios	80	08/98
Heavy Gear	Kampfrobotersimulation	Activision	74	01/98
Heavy Gear 2	Kampfrobotersimulation	Activision	76	08/99
Hercules	Action	Disney Interactive	78	12/97
Heroes of Might and Magic 2	Rundenstrategie	3DO Studios	78	01/97
Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade (Z)	Rundenstrategie	NewWorldComputing	79	01/00
Hidden & Dangerous	Action-Strategie	Illusion Softworks	79	09/99
Holiday Island	Aufbaustrategie	Sunflowers	80	12/96
Incoming	Arcade-Action	Rage Software	86	05/98
Interstate´76	Action	Activision	85	06/97
Interstate ´76 Nitro Riders(Z)	Action	Activision	85	05/98
Interstate ´82	Action	Activison	76	01/00

Game Gallery – Millennium Edition

Massenaufgebot

■ PREIS **Ca. DM 50,-** ■ USK **Ab 16 Jahren**

■ HERSTELLER **Swing!**



GETARNT Der Inhalt ist besser als das Packungsdesign.

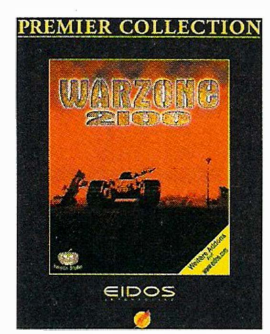
Nach der überaus erfolgreichen *Game Gallery Vol. 1* war es nur eine Frage der Zeit, bis Swing! eine zweite Ausgabe der Spielesammlung veröffentlicht. In der so genannten *Millennium Edition* finden sich ein Dutzend hochkarätiger Spieleprogramme. *ShadowMan* ist ein sehr neues Action-Adventure von Acclaim, das wie auch *Turok 2* (ebenfalls von Acclaim) und das in Ehren ergraute Aufbaustrategiespiel *Siedler 2* (BlueByte) Höchstnoten von der Fachpresse erhalten hat. *Machines* (wieder Acclaim) ist ein hochwertiges 3D-Echtzeitstrategiespiel, das weniger durch große Streitmachten als durch ausgefeilte Militäreinheiten den Taktiker fordert. Bei *Seven Kingdoms Ancient Adversaries* (Interactive Magic) handelt es sich um ein unverdientermaßen erfolgloses Aufbaustrategiespiel, das sich weder in puncto Grafik noch in puncto Spielinhalt vor der Konkurrenz verstecken muss. Für Rennspielsfans sind die etwas enttäuschende Offroad-Simulation *Test Drive Off Road 2* (Accolade), die grandiose Fernsteuer-Simulation *Re-Volt* (Acclaim) und die recht gute Snowboard-Simulation *Snow Wave Avalanche* (Acclaim) enthalten. Actionliebhaber erfreuen sich an dem liebevoll gestalteten Jump&Run *Gex 3D* (Crystal Dynamix), an der technisch indiskutablen Online-Flugsimulation *Air Warrior 3* (Interactive Magic) sowie an der actiongeladenen Panzersimulation *Spearhead* (Interactive Magic). Der Rundumschlag **Games Gallery** *Millennium Edition* von Swing! könnte den bekannten Spielesammlungen vor allem wegen der vielen jungen Spiele starke Konkurrenz machen. Die Mischung ist recht ausgewogen, obwohl sich Swing! an dem Produktsortiment von Acclaim orientiert hat – immerhin sorgt Acclaim für den Vertrieb der Spielesammlung.

PREIS-LEISTUNG **Sehr gut**

Warzone 2100

Forschung und Eroberung

■ PREIS **Ca. DM 40,-** ■ USK **Ab 12 Jahren**
■ HERSTELLER **Eidos**



UND ACTION Hier kommt es auf die Vorbereitung an.

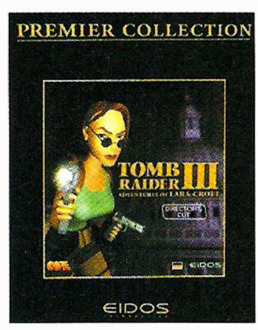
Das Echtzeitstrategiespiel von Eidos konnte mit seiner 3D-Grafik und dem neuartigen Fahrzeug-Konzept Zeichen setzen. So müssen die Vehikel vor ihrer Produktion erst erfunden und mit Waffen ausgestattet werden. Der Rest des Spiels ist Standard: Strategisch wichtige Punkte müssen erobert und die Kommandozentrale des Gegners vernichtet werden. Die Bedienung ist allerdings etwas ungewöhnlich, aber dennoch einfach, so dass *Warzone* nicht jedem gefallen wird.

PREIS-LEISTUNG **Befriedigend**

Tomb Raider 3 Director's Cut

Das letzte Aufgebot

■ PREIS **Ca. DM 40,-** ■ USK **Ab 12 Jahren**
■ HERSTELLER **Eidos**



Gut in Form Der Direktor hat nichts weggeschnitten.

Der dritte Teil der nicht enden wollenden Abenteuer-Saga um Lara Croft ist nun endlich als Director's Cut erhältlich. Wie üblich enthält diese Version neben dem bereits bekannten Spiel einige bislang unveröffentlichte Levels. Das grafisch aufwendige Action-Adventure erntete zwar längst nicht so viel Lob wie die anderen drei Teile der Serie, spielerisch ist es jedoch über alle Zweifel erhaben. Obwohl der vierte Teil der Serie längst erhältlich ist, verdient sich der Directors Cut damit eine gute Note.

PREIS-LEISTUNG **Gut**

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Jack Nicklaus Golf: Golden BaerChallenge	Golfsimulation	HypnosEntertainment	74	06/99
Jagged Alliance 2: DeadlyGames	Rundenstrategie	Sir-Tech	86	11/96
Jane's F-15	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	82	06/98
Jazz Jackrabbit 2	Jump&Run	Epic Games	84	04/98
Jelf Gordon Racing	Rennspiel	RealSports	76	08/99
Joint StrikeFighter	Flugsimulation	Innerloop	86	11/97
Judge DreddPinball	Flipper	Pin-BallGames	85	07/98
KA-52 Team Alligator	Hubschraubersimulation	Simis	78	02/00
KKND 2: Krossfire	Echtzeitstrategie	MelbourneHouse	76	07/98
Knights & Merchants	Aufbaustrategie	Joymania	78	10/98
LandsofLore2	Rollenspiel	Westwood	90	11/97
Lands ofLore3	Rollenspiel	Westwood	73	06/99
Laura unddas GeheimnisdesDiamanten	Adventure	UbiSoft	79	06/99
LegoRock Raiders	Aufbaustrategie	Dala Design Interactive	72	03/00
LeisureSuit Larry7: Yacht nachLiebe	Adventure	SierraStudios	76	01/97
LinksExtreme	Golfspiel	AccessSoftware	71	09/99
LinksLS	Golfsimulation	Access	94	10/96
Little BigAdventure2	Action-Adventure	AdelineSoftware	87	09/97
Longbow 2	Hubschraubersimulation	Jane's CombatSimulations	79	01/98
LordsOf Magic Special Edition	Rundenstrategie	Impressions	78	02/99
Machines	3D-Echtzeitstrategie	AcclaimStudios	77	05/99
Madden NFL 2000	Football-Simulation	EASports	70	12/99
Madden NFL 98	Football-Simulation	EASports	87	01/98
Mana - Der Weg der schwarzen Macht	Rundenstrategie	MythosGames	76	01/99
ManicKarts	Go-Kart-Spiel	ManicMedia	84	04/96
Master ofOrion2	Rundenstrategie	MicroProse	88	11/96
MechCommander	Echtzeitstrategie	FASA Interactive	79	08/98
Micro Machines V3	Rennspiel	Midway	75	08/98
MiG-29 Fulcrum	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
Might & Magic6: MandateofHeaven	Rollenspiel	NewWorldComputing	88	06/98
Might & Magic 7: For Blood and Honor	Rollenspiel	NewWorld Computing	73	09/99
Moto Racer 2	Motorrad-Rennspiel	Delphine	79	01/99
Myth	3D-Echtzeitstrategie	BungieSoftware	81	12/97
Myth2: Soulblighter	3D-Echtzeitstrategie	BungieSoftware	74	02/99
Nice 2: Tune up (Z)	Rennspiel	Synetic	77	07/99
NBABasketball2000	Basketball-Simulation	RadicalEntertainment	72	12/99
NBALive97	Basketball-Simulation	EA Sports	93	03/97
Nerf ArenaBlast	3D-Action	Visionary	77	03/00
NHLHockey97	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	12/96
NuclearStrike	Action	Electronic Arts	75	01/98
OD.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72	11/98
Oddworld: Abe's Oddysee	Jump&Run	OddworldInhabitants	79	01/98
Official Formula One Racing	Formel-1-Simulation	Lankhor	77	07/99
Omikron: The NomadSoul	Action-Adventure	QuanticDream	72	12/99
OrionBurger	Adventure	SanctuaryWoods	81	12/96
Outlaws	3D-Action	LucasArts	82	06/97
Outwars	Weltraum-Action	Single Trac	86	06/98
Overboard	Action	Psygnosis	79	12/97
Pandemonium2	Jump&Run	Crystal Dynamix	87	06/98
PanzerGeneral3D	Hexagonstrategie	SSI	82	12/97
Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	Software2000	75	04/99
Pizza Syndicate Mission CD(Z)	Wirtschaftssimulation	Software2000	75	11/99
POD	Rennspiel	UbiSoft	84	04/97
Powerpool	Billard-Simulation	Data Becker	72	06/99
Premier Manager 99	Fußballmanager	Gremlin Interactive	77	06/99
Rage of Mages	Rollenspiel	NivalEntertainment	73	01/99
Rage ofMages2	Rollenspiel	NivalEntertainment	75	08/99
Railroad Tycoon2: The second Century(Z)	Aufbaustrategie	Take 2	74	06/99
Rainbow Six: Eagle Watch (Z)	Action-Strategie	RedstormEntertainment	79	04/99
Rayman's World	Jump&Run	Ubi Soft	70	12/97
Realms of the Haunting	Action	GremlinInteractive	87	01/97
Recoil	Action	ZipperInteractive	77	05/99
RedlineRacer	Rennspiel	CriterionStudios	79	05/98
Rollcage	Rennspiel	Attention toDetail	74	04/99
Rollercoaster Tycoon	Aufbaustrategie	MicroProse	78	04/99
SabreAce - Konflikt über Korea	Flugsimulation	EagleInteractive	72	01/98
Schleichfahrt	3D-Action	BlueByte	87	12/96
Sega Rally	Rennsimulation	SegaPC	89	02/97
Sega Worldwide Soccer PC	Fußball-Simulation	SegaPC	89	09/97
Seven Kingdoms 2 - The FrythanWars	Echtzeitstrategie	Enlight	77	11/99
Shogo:MobileArmorDivision	3D-Action	Monolith	72	12/98
Sid Meie's Gettysburg	Echtzeitstrategie	Firaxis	76	12/97
SimCity3000	Aufbaustrategie	Maxis	79	03/99
Skat 3000	Kartenspiel	CreaTeamSoftware	74	04/99
Slamtilt	Flipper	UDS	82	03/97
SoulReaver - Legacy of Kain	Action-Adventure	Crystal Dynamix	76	11/99
SpecOps	Action-Strategie	Zombie	83	06/98
Speed Busters	Rennspiel	UbiSoft	78	02/99
SportsCarGT	Rennsimulation	ImageSpaceInc.	71	07/99
StarTrek:KlingonHonor Guard	3D-Action	MicroProse	78	10/98
Star Wars: Episode1:Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	77	07/99
Starfleet Academy	Weltraum-Action	Interplay	91	10/97
Starfleet AcademyMission-CD (Z)	Weltraum-Action	Interplay	85	07/98
Starsiege	Kampfrobotersimulation	Dynamix	75	05/99
Street Wars	Aufbaustrategie	Studio 3	77	07/99
Subculture	Action	Criterion Studios	83	12/97
Swing	Denkspiel	Software 2000	75	10/97
Swing Plus	Denkspiel	Software 2000	75	09/99
TA:Kingdoms	Echtzeitstrategie	Cavedog	72	08/99
Thandor - Die Invasion	Echtzeitstrategie	Planet 4	76	02/00
TheDig	Adventure	LucasArts	89	01/96
TheLast Express	Adventure	SmokingCar Production	75	07/97
The X-Files: TheGame	InteraktiverSpielfilm	HyperboleStudios	73	09/98
ThemeHospital	Aufbaustrategie	Bullfrog	81	04/97
ThemePark World	Wirtschaftssimulation	Bullfrog	75	01/00
Time Commando	Action	AdelineSoftware	88	09/96
TOCA2	Rennsimulation	Codemasters	79	05/99
TOCATouring Car Championship	Rennsimulation	Codemasters	85	01/98
TombRaider	Action-Adventure	CoreDesign	90	01/97
TombRaider2	Action-Adventure	CoreDesign	94	12/97
Toonstruck	Adventure	Burst	85	12/96
Total Annihilation: Core Offensive (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	71	06/98
TrickStyle	Rennspiel	Criterion Studios	72	12/99
Triple Play98	Baseball-Simulation	EA Sports	87	08/97
Turok	3D-Action	Iguana	85	11/97
UEFA Champions League	Fußball-Simulation	Eidos	72	05/99
Ultima 8: Pagan	Rollenspiel	Origin	94	05/94
UltimateRacePro	Rennspiel	Kalisto	76	02/98
Uprising	3D-Echtzeitstrategie	Cyclone Studios	84	01/98
Uprising 2:LeadAnd Destoy	Action-Strategie	Cyclone Studios	72	03/99
Urban Assault	3D-Echtzeitstrategie	Terratools	84	10/98
V2000	Action	Grolier Interactive	78	11/98
Virt a Fighter2	Beat 'emUp	SegaPC	88	11/97
VIVAFootball	Fußball-Simulation	Virgin	78	05/99
V-Rally	Rennspiel	EdenStudios	71	06/99
Warzone2100	3D-Echtzeitstrategie	PumpkinStudios	82	05/99
Wing Commander 4	Weltraum-Action	Origin	93	04/96
Worms2	Rundenstrategie	Team17	77	12/97
WormsArmageddon	Rundenstrategie	Team17	78	04/99
X-COM3: Apocalypse	Rundenstrategie	MicroProse	86	08/97
X-Com: Interceptor	Rundenstrategie	Microprose	72	07/98
You don'tknowJack	Quizspiel	BerkeleySystems	70	03/98
You don't know Jack 2	Quizspiel	BerkeleySystems	72	05/99
Z	Echtzeittaktik	BitmapBrothers	91	08/96

Mittelklasse

Hier finden Sie Spiele, die nach heutigen Maßstäben eine Wertung zwischen 50% und 69% bekommen würden.

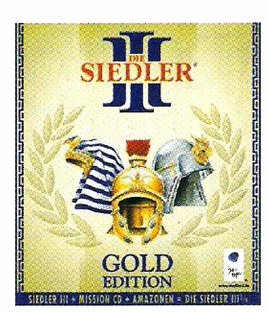
Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
1813 - Völkerschlacht bei Leipzig	Hexagonstrategie	Empire Interactive	52	12/99
3 Skulls of the Toltecs	Adventure	WarnerInteractive	80	10/96
7th Legion	Echtzeitstrategie	MicroProse	61	11/97
A Bug'sLife	Jump&Run	DisneyInteractive	51	04/99
AbsolutePinball	Flipper	UDS	75	10/96
Abuse	Action	CrackDotCom	77	06/96
ActuaSoccer	Fußball-Simulation	Gremlin	68	04/99
ActuaSoccer2	Fußball-Simulation	Gremlin	72	01/98
Actua Tennis	Tennis-Simulation	Gremlin	70	12/98
Afterlife	Aufbaustrategie	LucasArts	68	09/96
AHx-1	Hubschraubersimulation	Pixel Multimedia	72	12/97
Akte Europa	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	76	11/97
Alien Trilogy	3D-Action	ProbeEntertainment	64	01/97
Alone intheDark2	Action-Adventure	Infogrames	91	03/94
American Dream	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	62	02/97
Amok	Action	Scavenger	74	01/97
AncientEvil	Action-Rollenspiel	SilverLightning	62	07/99
Andretti Racing	Rennsimulation	Stormfront Studios	71	01/98
Anstoß	Wirtschaftssimulation	Ascaron	91	02/94
Apache Havoc	Hubschraubersimulation	RazorworksStudios	65	02/99
Arcade America	Arcade-Action	7th Level	76	04/96
ArmorCommand	3D-Echtzeitstrategie	BMG Interactive	71	05/98
ArmyMen	Action-Strategie	3DOStudios	65	07/98
Army Men2	Action-Strategie	3DOStudios	64	07/99
Ascendancy	Rundenstrategie	The Logic Factory	92	10/95
Asghan	Action-Adventure	GrolierInteractive	59	02/99
Assassin2015	Action	BlueSky	74	12/96
Autobahn Raser	Rennspiel	Davilex	60	07/98
Autobahn Raser 2	Rennspiel	Davilex	69	12/99
Axis&Allies	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	63	01/99
Azrael's Tear	Adventure	IntelligentGames	75	11/96
Bad Mojo	Adventure	PulseEntertainment	85	05/96
Baphomets Fluch	Adventure	Revolution Software	85	10/96
BaseballEdition2000	Baseball-Simulation	Interplay Sports	56	07/99
BattleIsle3: Schatten desImperiums	Hexagonstrategie	Blue Byte	90	10/95
BattleofBritain	Strategie	Talonsoft	58	10/99
Battleground: Bull Run	Rundenstrategie	Empire	56	01/98
Battlezone	3D-Echtzeitstrategie	Activision	86	04/98
Bazooka Sue	Adventure	Starbyte	71	03/97
Beambender	Strategie	Verkosoft	58	01/98
Beasts & Bumpkins	Aufbaustrategie	Electronic Arts	74	10/97
B-Hunter	Action	Midas	52	02/00
Big Red Racing	Rennspiel	BigRed Software	78	04/96
Black Dahlia	Adventure	Take2	60	05/98
BLAM! Machinehead	Action	CoreDesign	72	02/97
Blaze& Blade	Rollenspiel	T&Esoft	52	05/99
Bleifuss 2	Rennspiel	Milestone	89	11/96
BleifussFun	Rennspiel	Milestone	70	11/97
Bleifuss Rally	Rennspiel	Milestone	81	01/98
BloodandMagic	Denkspiel	Interplay	61	01/97
BoggleCD-ROM	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	65	01/98
Boong!?	Fußballmanager	Bletchley Group	80	09/96
Braveheart	3D-Echtzeittaktik	RedLemon	61	09/99
Bug!	Jump&Run	SegaAwayTeam	76	11/96
Bundesliga 99 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EASports	67	12/98
Bust-A-Move	Action	LesBird andRubenCabrera	65	04/98
Bust-A-Move 4	Arcade	Cyberfront	65	02/00
Byzantine	Interaktiver Spielfilm	Stormfront Studios	61	11/98
Caesar 2	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/95
Callahan's Crosstime Saloon	Adventure	Legend Entertainment	61	07/97
Capitalism	Wirtschaftssimulation	Enlight Studios	86	12/95
Castrol Honda Superbike 2000	Rennspiel	TequeInteractive	66	10/99
Caveland	Wirtschaftssimulation	CDV	70	02/97
Centipede	Arcade-Action	HasbroInteractive	54	01/99
ChaosGate	Rundenstrategie	SSI	59	0 /99
Chasm: The Rift	Arcade-Action	ActionFormsLtd.	78	12/97
Chewy	Adventure	BlueByte	87	12/95
Chronicles of the Sword	Adventure	Synthetic Dimensions	81	05/96
CivilWar Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Hexagonstrategie	HavasInteractive	63	01/98
Clash	Rennspiel	Accolade	69	07/98
Close Combat: Die Brücke vonArnheim	Echtzeittaktik	Microsoft	79	01/98
Cluedo	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	56	02/99
CombatChess	Schach	Empire	80	01/98
Command & Conquer	Echtzeitstrategie	WestwoodStudios	90	09/95
Conquerer	Strategie	HavasInteractive	80	01/96
Corp Wars	Hexagonstrategie	SierraStudios	59	08/98
Creatures	KünstlichesLeben	Cyberlife	86	12/96
Cyberjudas	Strategie	Merit Studios	71	04/96
Cybermercs	Echtzeitstrategie	Lomax	63	08/99
Daggerfall - Die Schriftender Weisen	Adventure	BethesdaSoftworks	87	12/96
Dark Colony	Echtzeitstrategie	Acclaim	70	11/97
Dark Colony: Council Wars (Z)	Echtzeitstrategie	Acclaim	65	05/98
DarkRift	Action	VicTokai	60	04/98
Dark Vengeance	Action-Adventure	RealityBytes	56	03/99
Darklight Conflict	Weltraum-Action	Rage Software	71	05/97
Das fünfte Element	Action-Adventure	Kalisto	62	11/98
Das Hexagon Kartell	U-Boot-Simulation	Ascaron	91	01/97
Das Rätsel des Master Lu	Adventure	SanctuaryWoods	90	05/96
DasSchwarze Auge3: Schatten überRiva	Rollenspiel	Attic	85	02/97
Daytona USA	Rennspiel	Sega PC	80	12/96
Daytona USA Deluxe	Rennspiel	SegaPC	62	12/97
Deadlock	Rundenstrategie	Accolade	71	12/96
Deadlock2	Rundenstrategie	Accolade	60	07/98
DeadlyTide	Shoot'emUp	RainbowStudios	75	11/96
DeathRally	Rennspiel	Apogee	72	01/97
Der Druidenzirkel	Rollenspiel	Sir-Tech	80	02/96
Der Planer 2	Wirtschaftssimulation	Greenwood	77	11/96
Der Planer 2 - Missionen (Z)	Wirtschaftssimulation	Greenwood	77	02/97
Der Ring der Nibelungen	Adventure	ArxelTribe	70	12/98
Der Seelenturm	Adventure	BlackLegend	81	03/96
Descent 2	Weltraum-Action	ParallaxSoftware	91	05/96
DestructionDerby	Rennspiel	ReflectionsInteractive	85	01/96
DestructionDerby 2	Rennspiel	Reflections Interactive	72	01/97
Delhkarz	Rennspiel	Beam Software	72	12/98
DieAkte Pandora	Interaktiver Spielfilm	AccessSoftware	77	09/96
Die fünfte Dimension	Adventure	EidosInteractive	71	12/96
Die große Schlacht um Waterloo	Hexagonstrategie	Empire	64	04/97
Die Stadt der verlorenen Kinder	Adventure	Psygnosis	68	03/97
Dogday	Adventure	Infogrames	70	02/98
Dreams to Reality	Action-Adventure	Cryo Interactive	81	12/97
Dreamteam 97	Fußballmanager	Bletchley Group	80	08/97
DSF Football	Football-Simulation	SierraSports	70	12/97
DSF Fußballmanager	Fußballmanager	SierraSports	71	04/97
DSF Fußballmanager98	Fußballmanager	SierraSports	64	08/98
DSF Golf	Golfsimulation	Sierra Sports	70	10/97
Dunkle Manöver	Rundenstrategie	Trinode	71	04/98
Earth 2140	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	69	07/97
Earth2140MissionPack(Z)	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	69	10/97
Earthworm Jim	Jump&Run	Activision	90	03/96
Earthworm Jim 2 + 1	Jump&Run	Rainbow Arts	90	04/96
Earthworm Jim3D	Jump&Run	VISInteractive	63	01/00
Eastern Front	Hexagonstrategie	Empire	66	01/98
EF 2000 Tactcom	Flugsimulation	DigitalImage Design	84	02/97
Elisabeth I.	Wirtschaftssimulation	Ascaron	79	08/96
Emergency	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	64	06/98
Enemy Nations	Echtzeitstrategie	Windward Studios	74	04/97
Euro 96	Fußball-Simulation	Gremlin	81	07/96
Excessive Speed	Rennspiel	ChaosWorks	59	01/99
Exhumed	Action	LobotomySoftware	71	08/97
Expendable	Action	RageSoftware	68	06/99
Extreme-G 2	Rennspiel	Probe Entertainment	60	03/99
F/A-18 Hornet 3.0	Flugsimulation	Graphic Simulations	72	10/97
F1 Manager 96	Wirtschaftssimulation	Software2000	86	05/96
F1 Manager Professional	Wirtschaftssimulation	Software 2000	72	11/97
F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	DigitalIntegration	72	10/97
F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	Digital ImageDesign	87	01/98
F-22Lightning2	Flugsimulation	NovaLogic	70	12/96
Fable	Adventure	Telstar	79	10/96
FallenHaven	Rundenstrategie	Interactive Magic	67	04/97
Fantasy General	Hexagonstrategie	SSI	70	05/96
FastAttack	U-Boot-Simulation	Not-So-Silent Running	82	05/96
Fields of Fire	Echtzeitstrategie	Empire	53	10/98
FIFASoccer96	Fußball-Simulation	EA Sports	94	01/96
FIFA Soccer Manager	Fußballmanager	EASports	62	08/97
Fighting Force	Action	Core Design	60	05/98
Final Liberation	Rundenstrategie	SSI	61	03/98
Firefight	Action	Epic Games	70	08/96
Flashpoint Korea (Z)	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	84	01/97
Fleet Command	Echtzeittaktik	Jane'sCombatSimulation	64	07/99
Flight Simulator 98	ZivileFlugsimulation	Microsoft	72	12/97
Flight Simulatorfür Windows95	Zivile Flugsimulation	Microsoft	77	01/97
FlightUnlimited2	ZivileFlugsimulation	LookingGlass	66	03/98
Flight Unlimited 3	Zivile Flugsimulation	LookingGlass	60	12/99
FlipOut!	Arcade-Action	Gametek	60	04/97
Flottenmanöver	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	74	02/97
FlyingCorps	Flugsimulation	Rowan	82	03/97

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Football Pro 97	Football-Simulation	SierraSports	81	04/97
Force 21	Action-Strategie	RedstormEntertainment	56	09/99
Ford Racing	Rennspiel	Elite Systems	62	02/00
Formula Karts	Go-Kart-Simulation	SegaPC	74	09/97
Fragile Allegiance	Rundenstrategie	GremlinInteractive	76	01/97
Fritz 6	Schach	ChessBase	62	02/00
FX Fighter Turbo	Beat 'em Up	Argonaut Software	74	03/97
Galador	Adventure	TopWare Interactive	59	05/99
Gazillionaire Deluxe	Rundenstrategie	Magellan Int.	59	10/97
Gearheads	Denkspiel	PhilipsMedia	77	06/96
Gene Wars	Echtzeitstrategie	Bullfrog	70	10/96
Genetic Evolution	Echtzeitstrategie	Egmont Interactive	55	12/98
Global Domination	3D-Echtzeittaktik	Psygnosis	51	02/99
Glover	Jump&Run	Interactive Studios	60	02/99
G-Nome	Action	7th Level	69	04/97
Grand Prix 500 ccm	Motorrad-Simulation	Ascaron	70	12/98
Grand Prix Manager	Wirtschaftssimulation	MicroProse	84	01/96
Grand Prix Manager 2	Wirtschaftssimulation	MicroProse	71	02/97
Grand Touring	Rennsimulation	Empire	66	02/99
Greg Norman Ultimate Challenge Golf	Golfsimulation	FriendlySoftware	71	08/96
Gruntz	Denkspiel	MBG	63	04/99
Gubble	Denkspiel	CDV	70	05/97
Hangsim	Flugsimulation	WilcoPublishing	55	02/00
Hardwar	Weltraum-Action	Gremlin Interactive	61	11/98
HarpoonClassic97	Strategie	InteractiveMagic	65	02/97
Hattrick	Wirtschaftssimulation	Ikarion	91	07/95
Have a N.I.C.E. day! Track Pack (Z)	Rennspiel	Synetic	83	12/97
Hellbender	Action	TerminalReality	74	11/96
Hell-Copter	Action	DragoEntertainment	68	06/99
Heroes of Might and Magic	Rundenstrategie	NewWorld Computing	78	12/95
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Altic	67	01/98
Hexplore	Weltraum-Action	Heliovisions Productions	71	07/98
High Tech Start Up	Wirtschaftssimulation	Montecristo	61	02/00
Hunter Hunted	Action	SierraStudios	70	01/97
iF/A-18 E	Flugsimulation	InteractiveMagic	62	11/98
Imperialismus	Rundenstrategie	Mindscape	88	10/97
Imperialismus 2	Rundenstrategie	The Learning Company	70	05/99
ImperiumGalactica	Rundenstrategie	GT Interactive	56	06/97
IndianaJones 4: The Fate of Atlantis	Adventure	LucasArts	92	11/92
IndyRacing	IndyCar-Simulation	ABC Interactive	75	07/98
IndyCarRacing 2.0	IndyCar-Simulation	Papyrus	79	01/96
InternationalRally Championship	Rennsimulation	OrangeEntertainment	86	12/97
Iron & Blood	Action	Take 2 Interactive	60	06/97
Israeli Air Force	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	68	11/98
I-War	Weltraum-Action	ParticleSystems	89	01/98
I-War Special Edition	Weltraum-Action	Particle Systems	66	12/99
JackNicklaus Golf 4: GoldenBear Edition	Golfsimulation	Eclipse	81	05/97
Jack Nicklaus Golf 5	Golfsimulation	Eclipse	67	03/98
JackOrlando	Adventure	Topware Interactive	70	10/97
JaggedAlliance	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	07/95
Jetfighter 3	Flugsimulation	MissionStudios	76	02/97
Johnny Herberts GrandPrix Championship1998	Formel-1-Rennspiel	MidasInteractive	71	10/98
K.O. Boxing	Boxsimulation	DataBecker	63	09/99
Karma	Denkspiel	Navigo	65	09/96
KickOff98	Fußball-Simulation	Anco	61	01/98
KingdomO'Magic	Adventure	SCi	80	05/96
KKND	Echtzeitstrategie	MelbourneHouse	88	03/97
KKND Xtreme	Echtzeitstrategie	Melbourne House	78	03/98
Koalatumpur	Adventure	Colossal Pictures	75	05/97
Krazy Ivan	Action	Perfect Entertainment	74	12/96
Landder Hoffnung	Aufbaustrategie	Innonics	60	07/99
Leisure Suit Larry's Casino	Glücksspiele	SierraStudios	70	07/98
Lemmings forWindows95	Denkspiel	Psygnosis	79	05/96
Leviathan: TheTone Rebellion	Echtzeitstrategie	The Logic Factory	87	11/97
Lomax	Action	Psygnosis	60	06/97
Lords of the Realm2	Rundenstrategie	Impressions	71	01/97
Lords of the Realm 2 Add-On(Z)	Rundenstrategie	Impressions	73	09/97
Lost Vikings 2:Norseby Norsewest	Action	Interplay	81	05/97
M.A.X. - Mechanized Assault & Exploration	Rundenstrategie	Interplay	89	01/97
M.A.X. 2	Rundenstrategie	Interplay	71	09/98
M.i.A. Missing in Action	Action	Simis	60	09/98
MachineHunter	Action	Eurocom	72	09/97
Mad TV 2	Wirtschaftssimulation	Greenwood	71	02/97
Madden NFL97	Football-Simulation	ElectronicArts	82	12/96
Mag!	Wirtschaftssimulation	Greenwood	76	04/96
Mageslayer	Action	Raven Software	61	12/97
Magic Carpet 2:Netherworlds	3D-Action	Bullfrog	92	11/95
Magic: The Gathering	Kartenspiel	MicroProse	74	05/97
Magic: The Gathering - Duels of Planeswalkers	Kartenspiel	MicroProse	74	05/98
MahJongg	Denkspiel	Data Becker	62	02/99
Manxx TT	Motorrad-Rennspiel	SegaPC	65	12/97
MarbleDrop	Denkspiel	Maxis	62	06/97
Martini Racing	Rennspiel	Milestone	81	08/96
MassDestruction	Action	NMS Software	71	10/97
Max Montezuma	Action-Adventure	UtopiaTechnologies	80	12/97
Mayday	Echtzeitstrategie	Media Publishing	66	10/98
MechWarrior2: Mercenaries	Kampfrobotersimulation	Activision	85	12/96
Mega Race 2	Rennspiel	Cryo Interactive	68	10/96
Metalizer	Rundenstrategie	Greenwood	61	06/98
Microsoft Golf 1998Edition	Golfsimulation	Friendly Software	69	06/98
Microsoft Golf99	Golfsimulation	Friendly Software	62	06/99
Millennia	Strategie	Gametek	78	01/96
Mission Critical	Adventure	LegendEntertainment	83	01/96
Missionforce: Cyberstorm	Hexagonstrategie	HavasInteractive	83	08/96
Monopoly WM-Edition	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	62	06/98
MonsterTruck Madness	Rennspiel	TerminalReality	76	11/96
MonsterTruck Madness2	Rennspiel	TerminalReality	71	06/98
MonsterTrucks	Rennspiel	Psygnosis	78	09/97
MotoRacer	Motorrad-Rennspiel	Delphine	86	06/97
MSGolf3.0	Golfsimulation	Microsoft	67	12/96
My Friend Koo	Action	ICE	50	04/98
NASCARRacing 1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	68	02/99
NASCAR Racing2	NASCAR-Simulation	Papyrus	70	02/97
NASCAR Racing 3	NASCAR-Simulation	Papyrus	55	12/99
Nations WWII FighterCommand	Flugsimulation	Psygnosis	53	11/99
Nato Fighters	Flugsimulation	Jane's CombatSimulations	80	01/97
NBAAction98	Basketball-Simulation	SegaSports	80	03/98
NBA FullCourt Press	Basketball-Simulation	Beam Software	69	02/97
NBA Hangtime	Basketball-Simulation	Midway	79	04/97
NBA InsideDrive2000	Basketball-Simulation	High Voltage Software	67	10/99
NBALive96	Basketball-Simulation	EA Sports	93	04/96
Needfor Speed 2	Rennspiel	Electronic Arts	66	06/97
Need for Speed 2 Special Edition	Rennspiel	Electronic Arts	60	12/97
Need for Speed: Special Edition	Rennspiel	Electronic Arts	88	09/96
Netstorm: IslandsatWar	Echtzeitstrategie	Activision	82	01/98
NFLQuarterbackClub96	Football-Simulation	Acclaim	71	04/96
NHL Championship2000	Eishockey-Simulation	RadicalEntertainment	52	12/99
NHL Hockey 96	Eishockey-Simulation	EASports	89	12/95
Nightlong	Adventure	Team17	75	11/98
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kalisto	67	07/98
Nihilist	Weltraum-Action	Bits Corporation	70	10/96
Normality	Adventure	Gremlin Interactive	88	08/96
Northvs. South	Rundenstrategie	InteractiveMagic	71	05/99
OnsideSoccer	Fußball-Simulation	Telstar	65	08/96
Outpost 2: DividedDestiny	Echtzeitstrategie	SierraStudios	59	11/97
Pandemonium	Jump&Run	Crystal Dynamix	91	06/97
PanzerCommander	Panzersimulation	UltimatiOnInc.	69	07/98
Panzer Dragoon	Shoot 'em Up	SegaPC	85	02/97
Panzer General 2	Hexagonstrategie	SSI	84	03/96
Pax Imperia: Die Sternenkolonie	Rundenstrategie	Heliotrope	74	01/98
PazifikAdmiral	Rundenstrategie	Mindscape	76	10/97
Perfect Weapon	Action	GrayMatter	70	10/97
Perry Rhodan: Operation Eastside	Rundenstrategie	Spellbound	67	03/98
Pete Sampras Tennis 97	Tennis-Simulation	Codemasters	72	09/97
PGAEuropean Tour	Golfsimulation	EA Sports	87	05/96
PGATourGolf96	Golfsimulation	EA Sports	87	12/95
PGATourPro	Golfsimulation	EA Sports	84	08/97
Pinball	Flipper	Maxis	81	04/97
Piraten: Käptn'sQuest	Strategie	Discovery Channel	61	05/98
Player Manager	Fußballmanager	Anco	56	07/99
POD - Back to Hell	Rennspiel	Ubi Soft	50	03/98
Pole Position CD-ROM	Wirtschaftssimulation	Ascaron	83	06/96
Power F1	Formel-1-Simulation	Teque London	69	02/97
Powerboat Racing	Powerboat-Rennspiel	Promethean Designs	68	04/98
Powerslide	Rennspiel	Ratbag	68	01/99
Premier Manager97	Fußballmanager	Gremlin Interactive	76	08/97
Pro18 Golf	Golfsimulation	Psygnosis	64	04/99
Project Paradise	Action	Ikarion	78	03/97
Psychic Detective	Interaktiver Spielfilm	ElectronicArts	79	03/96
Puma Street Soccer	Fußball-Simulation	Sunsoft	63	09/99
Puppen, Perlen und Pistolen	Adventure	PhilipsMedia	77	06/96
Puzz 3D - Notre Damede Paris	Denkspiel	HasbroInteractive	76	01/98
Puzzle Bobble	Arcade	Cyberfront	65	12/99
Queen: The Eye	Action-Adventure	ElectronicArts	72	01/98
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Rollenspiel	SierraStudios	69	03/99
RailroadTycoon2	Aufbaustrategie	Poptop Software	69	12/98
RallyeRacing97	Rennsimulation	Europress	81	11/96
Rama:Rendezvousim Weltraum	Adventure	SierraStudios	77	12/96
Ran Soccer	Fußball-Simulation	Greenwood	79	01/96
ranTrainer2	Fußballmanager	Greenwood	79	02/96
Rayman	Jump&Run	UbiSoft	87	01/96
RebelAssault	Weltraum-Action	LucasArts	91	01/94
Rebel Assault 2	Weltraum-Action	LucasArts	83	01/96
RedJack - Revenge ofthe Brethren	Adventure	Cyberflix	71	11/98
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	73	10/97
ReturnFire	Action	Williams Entertainment	81	07/96
Ripper	Interaktiver Spielfilm	Take 2	70	05/96
Risiko	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	73	02/97
Rising Lands: Die Herrschaft der Clans	Aufbaustrategie	Microids	57	03/98
Rival Realms	Echtzeitstrategie	LinkArts	74	02/99
Riven	Adventure	CyanSoftware	55	12/97
Riverworld	Aufbaustrategie	CryoInteractive	61	12/98
RoadRash	Motorrad-Rennspiel	Electronic Arts	81	11/96
RoboRumble	3D-Echtzeittaktik	TopWare Interactive	70	08/98
Rocket Jockey	Action	Rocket Science Games	70	12/97
RogueSquadron	Weltraum-Action	Factor 5	60	02/99
Safecracker	Adventure	GT Interactive	65	05/97
Saga	Echtzeitstrategie	CryoInteractive	71	04/99
Sam& Max	Adventure	LucasArts	93	01/94
Sandwarriors	Action	Gremlin Interactive	71	07/97
Sanitarium	Adventure	ASCGames	70	11/98
SavageArena	Action	RageSoftware	50	07/99
Schlachtender Weltgeschichte	Rundenstrategie	Talonsoft	64	08/97
ScotlandYard	Brettspielumsetzung	RavensburgerInteractive	58	01/99
Scrabble	Denkspiel	AzurSoft	50	02/00
Sean Dundee's World Club Football	Fußball-Simulation	UbiSoft	79	08/97
Secrets of Luxor	Adventure	Funware	63	02/97
Sega Touring Car Championship	Rennsimulation	SegaPC	79	03/98
Sensible Soccer WM-Edition	Fußball-Simulation	SensibleSoftware	60	06/98
Sentinel Returns	Action	HookstoneProductions	62	08/98
Shadow Master	Action	Hammerhead	71	02/98
Shadows ofthe Empire	3D-Action	LucasArts	77	11/97
ShanghaiDynasty	Denkspiel	Activision	67	03/98
Shattered Steel	3D-Action	Bioware	82	12/96
Sherlock Holmes: Geheimnis der tätowierten Rose	Adventure	ElectronicArts	69	12/96
Shine	Adventure	BMG Interactive	61	01/97
Signofthe Sun	Adventure	Projekt 2	60	02/98
SilentHunter	U-Boot-Simulation	AeonElectronic Entertainment	79	06/96
Silent Hunter Commander Edition	U-Boot-Simulation	AeonElectronic Entertainment	79	01/98
SimGolf	Golfsimulation	Maxis	66	04/97
SimCity2000	Aufbaustrategie	Maxis	93	03/94
Simonthe Sorcerer2	Adventure	AdventureSoft	90	09/95
Sinistar Unleashed	Action	GameFX	68	11/99
Skout	3D-Action	Soft Enterprises	63	10/99
Skullcaps	Echtzeitstrategie	Ubi Soft	63	03/99
SlaveZero	Action	Infogrames	61	03/00
SmallSoldiers	Action-Strategie	Dreamworks Interactive	56	10/98
Sonic & KnucklesCollection	Jump&Run	SegaPC	69	03/97
Sonic 3D - Flickies Island	Jump&Run	Sega PC	60	10/97
Sonic PC	Jump&Run	Sega PC	81	09/96
Sonic R	Jump&Run	SegaPC	54	12/98
South Park	3D-Action	Iguana	65	06/99
South Park Rally	Rennspiel	Tantalus	61	03/00
Space Bucks	Rundenstrategie	SierraStudios	72	04/96
Space Marines	Hexagonstrategie	Software2000	81	01/96
Spearhead	Action-Strategie	MAKTechnologies	63	11/98
SpeedboatAttack	Rennspiel	Telstar	75	12/97
Speedster	Rennspiel	Psygnosis	61	06/97
Spellcross	Brettspielumsetzung	SCI	52	12/98
Splitterwelten	Denkspiel	Magellan	57	05/97
Sports TV: Boxing	Wirtschaftssimulation	Silverstyle	62	11/98
StarCommand	Rundenstrategie	GT Interactive	64	06/97
StarControl 3	Weltraum-Action	LegendEntertainment	78	12/96
Star General	Hexagonstrategie	SSI	66	03/97
Star Trek Pinball	Flipper	Interplay	71	04/98
StarTrek: Birthofthe Federation	Rundenstrategie	MicroProse	52	07/99
StarTrek:Der Aufstand	Adventure	PrestoStudios	66	01/00
Star Trek:Generations	Weltraum-Action	MicroProse	81	06/97
StarWars: Episode I:Racer	Rennspiel	LucasArts	68	07/99
StarWars: PitDroids	Denkspiel	LucasArts	68	01/00
StarWars:Rebellion	Rundenstrategie	LucasArts	71	06/98
Starfighter 3000	Action	Telstar	82	08/96
Stars!	Rundenstrategie	Empire	71	04/97
Starshoot	Action-Adventure	Infogrames	53	04/99
Steel Panthers 2: Modern Battles	Hexagonstrategie	SSI	61	03/97
SteelPanthers 3	Hexagonstrategie	SSI	58	01/98
Stonekeep	Rollenspiel	Interplay	88	01/96
Stratego	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	60	01/99
StreetRacer	Rennspiel	VividImage	68	02/97
Striker96	Fußball-Simulation	Rage	69	10/96
Super Bubsy	Action	Accolade	70	10/97
SWIV 3D	Action	SCi	82	01/97
SyndicateWars	Action	Bullfrog	85	10/96
Synnergist	Adventure	21stCentury	68	09/96
TeamApache	Hubschraubersimulation	Simis	73	09/98
TellurianDefence	Weltraum-Action	Psygnosis	56	10/98
Terra Nova:StrikeBase Centauri	Kampfrobotersimulation	Looking Glass	91	05/96
Terracide	Weltraum-Action	GlassGhost	69	07/97
TexMurphy: Overseer	Adventure	Access Software	73	06/98
The Crow: CityofAngels	Action	Acclaim	77	03/97
TheGene Machine	Adventure	PhilipsMedia	70	10/96
TheGolfPro	Golfsimulation	Empire	76	05/98
The Hive	Action	Trimark	80	02/96
The Journeyman Project3: Legacy of Time	Adventure	RedOrb	62	02/98
TheNeverhood	Adventure	The Neverhood	74	02/97
TheReap	Action	Housemarque	70	01/98
Thunderhawk 2: Firestorm	Action	CoreDesign	84	03/96
Tilt!	Flipper	VirginInteractive	91	03/96
Time Gate	Adventure	Infogrames	82	01/96
Time Warriors	Action	Silmarils	68	06/97
Tiny Trails	Denkspiel	Virtual X-Citement	70	07/98
Titanic	Adventure	Cyberflix	57	04/98
TomClancy SSN	U-Boot-Simulation	RedStorm Entertainment	81	05/97
Top Gun:Fire at Will!	Flugsimulation	Spectrum Holobyte	85	04/96
TopGun: Hornet'sNest	Flugsimulation	ZipperInteractive	62	03/99
Torin's Passage	Adventure	SierraStudios	79	01/96
Toshinden2	Action	Fujitsu	67	07/98
Total Annihilation: Battle Tactics	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	76	09/98
TotalControl	Rundenstrategie	Software2000	64	11/96
Total Distortion	Adventure	PopRocket	71	06/96
Touché	Adventure	Centregold	75	02/96
TrackAttack	Go-Kart-Simulation	MicroProse	70	05/96
Trespasser	Action-Adventure	DreamworksInteractive	50	01/99
Triple Play99	Baseball-Simulation	Electronic Arts	71	07/98
Tunguska	Action	Project Two	57	03/99
Tunnel B1	Action	Neon	73	02/97
Twisted Mind	Denkspiel	ModernGames	71	05/99
Ubik	Echtzeittaktik	Cryo Interactive	77	04/98
UEFAChampions League96/97	Fußball-Simulation	Krisalis	88	06/97
Ultima 7Part2: SerpentIsle	Rollenspiel	Origin	92	06/93
Ultimate Yahtzee	Brettspielumsetzung	HasbroInteractive	63	12/96
Unterschwarzer Flagge	Strategie	Hothouse	69	10/99
UrbanChaos	Action-Adventure	MuckyFoot	66	02/00
US Navy Fighters97	Flugsimulation	Jane'sCombat Simulations	70	01/97
Vangers:One forthe Road	Action	K-DLab	56	09/98
Vermeer - Die Kunst zuerben	Wirtschaftssimulation	Ascaron	78	05/97
Verrat in der verbotenenStadt	Adventure	Ravensburger Interactive	51	05/99
Versailles 1685	Adventure	Cryo Interactive	66	01/97
Virtua FighterPC	Beat 'em up	AM2 Design	93	08/96
VirtualPool2	Billard-Simulation	VR Sports	89	12/97
Virtual Snooker	Billard-Simulation	Celeris	89	05/96

Die Siedler 3 Gold

Dickes Komplettpaket

■ PREIS **Ca. DM 100,-** ■ USK **Ab 12 Jahren**
■ HERSTELLER **Blue Byte**



ALLES DRIN Länger Siedeln mit der Gold Edition.

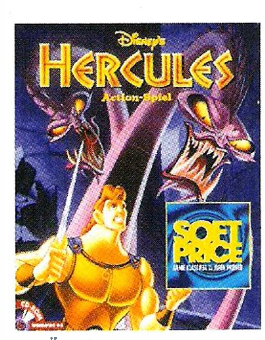
Die Gold Edition enthält die Vollversion von *Die Siedler 3*, die Missions-CD sowie die Zusatz-CD *Das Geheimnis der Amazonen*. Der eigentliche Kaufgrund für die Fans dürften eher die 70 zusätzlichen, von Spielern entworfenen Karten sein, ein Missions-Editor gehört ebenfalls zu dem Komplettpaket. Exklusiv mit der *Gold Edition* veröffentlicht Blue Byte Videos, die den aktuellen Entwicklungsstand der Arbeiten an *Die Siedler 4* und *Battle Isle 4* präsentieren.

PREIS-LEISTUNG Ausreichend

Hercules

Antiker Meister

■ PREIS **Ca. DM 40,-** ■ USK **Ab 6 Jahren**
■ HERSTELLER **Infogrames**



SCHÖN BUNT Das Spiel ist auffallend farbenfroh.

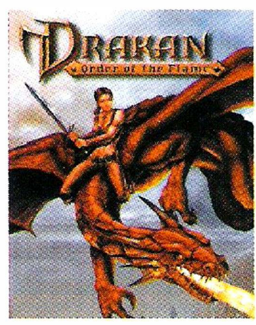
Im Spiel zu dem gleichnamigen Kinofilm schlüpft der Spieler in die Rolle von Herkules und muss in zehn Levels gefährliche Abenteuer in der Antike bestehen. Der Kampf gegen mythische Monster wie die Zentauren, den Zyklopen, die Medusa, die vielköpfige Hydra oder die Titanen ist auch für Erwachsene durchaus anspruchsvoll. Das Jump&Run verfügt über eine recht gute 3D-Grafik und zeichentrickartige Animationen und sollte unbedingt mit einem Joypad gespielt werden. Mit den gängigen 3D-Jump&Runs kann *Disney's Hercules* allerdings nicht mithalten, da die Levels vor allem spielerisch zu wenig Abwechslung bieten.

PREIS-LEISTUNG Befriedigend

Drakan

Jung, wild und schön

■ PREIS **Ca. DM 50,-** ■ USK **Ab 12 Jahren**
■ HERSTELLER **GT Interactive**



UNGLEICHES PAAR Diese zwei passen nicht zusammen.

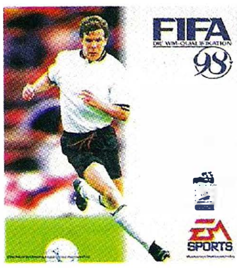
In diesen Fantasy-Action-Adventure steuert man die ebenso junge wie schöne Heldin Rynn und ihren treuen Kameraden, den mächtigen Drachen Arokh, aus der Verfolger-Perspektive. Auf der Suche nach einem bösen Zauberer und seinen Kreaturen geht die Reise durch zehn Levels in vier völlig unterschiedlichen Welten. Das gerade einmal sechs Monate alte Spiel hat nichts von seiner Klasse verloren und hätte auch mit einem deutlich höheren Preis diese Wertung verdient.

PREIS-LEISTUNG **Sehr gut**

FIFA 98

Der Held, der hält

■ PREIS **Ca. DM 20,-** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**
■ HERSTELLER **ak tronic**



GEKLONT Jeder Feldspieler bewegt sich wie A. Möller.

FIFA 98: Die WM-Qualifikation ist die erste Fußballsimulation von EA Sports, für die die Motion-Capture-Technik verwendet wurde. Die Spielfiguren bewegen sich daher ausgesprochen realistisch, auch in puncto Ballphysik und Spielerintelligenz gehörte *FIFA 98* zu den Besten des Genres. Die Technik ist zwar längst nicht mehr so atemberaubend wie die der aktuellen Fußballsimulationen, spielerisch ist das Programm aber noch immer erste Wahl. Wer die Zeit hat, sich in die komplexe Steuerung einzuarbeiten, die für EA-Sports-Titel noch vor wenigen Jahren typisch war, sollte hier auf jeden Fall zugreifen.

PREIS-LEISTUNG **Sehr gut**

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Virus	3D-Action	Kidum Multimedia Ltd.	62	12/97
VR Baseball2000	Baseball-Simulation	VRSports	65	02/99
Warbreeds	Echtzeitstrategie	RedOrb	64	04/98
Wargames	3D-Echtzeitstrategie	MGM Interactive	69	09/98
Warhammer 40K: Rites of War	Rundenstrategie	SSI	55	09/99
Warhammer:DarkOmen	3D Echtzeittaktik	ElectronicArts	73	04/98
Warlords 3:Reign of Heroes	Rundenstrategie	SSG	74	09/97
Warwind	Echtzeitstrategie	Mindscape	78	12/96
Warwind2	Echtzeitstrategie	Mindscape	68	02/98
WesternFront	Hexagonstrategie	Talonsoft	52	02/99
Weltendass?	Denkspiel	Systhema Verlag	68	01/97
Wild MetalCountry	Action	DMA	55	07/99
WingCommander 3	Weltraum-Action	Origin	96	02/95
WipEout 2097	Rennspiel	Psygnosis	70	07/97
Wizardry Gold	Rollenspiel	MediaInteractive Studios	80	08/96
Wizardry: Nemesis	Rollenspiel	Sir-Tech	79	01/97
WorldLeagueSoccer98	Fußball-Simulation	Silicon Dreams	73	07/98
Worms	Rundenstrategie	Team17	84	02/96
Worms: Reinforcements	Rundenstrategie	Team17	87	06/96
WWF in Your House	Beat 'emUp	Acclaim	62	03/97
WWII Fighters	Flugsimulation	Jane's CombatSimulations	66	02/99
Xenocracy	Weltraum-Action	Glass Ghost	69	07/98
X-Men	Arcade-Action	ProbeEntertainment	76	06/97
XS	3D-Action	SCI	66	03/97
X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraum-Action	Totally Games	63	07/97
X-Wing vs.TIE Fighter: Balance of Power (Z)	Weltraum-Action	Totally Games	70	02/98
Y2K	Adventure	14°East	53	03/00
Z Expansion Set (Z)	Echtzeittaktik	Bitmap Brothers	77	01/98
Zork Der Großinquisitor	Adventure	Activision	74	01/98
Zork: Nemesis	Adventure	Activison	89	06/96

Unterklasse

Hier finden Sie Spiele, die nach heutigen Maßstäben eine Wertung zwischen 0% und 50% bekommen würden.

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
101stAirborne	Rundenstrategie	Empire	32	01/99
3D Pinball: Nascar	Flipper	Dynamix	43	01/99
3D Ultra Minigolf	Flipper	SierraStudios	54	06/97
3D Ultra Pinball - Der vergessene Kontinent	Flipper	SierraStudios	42	02/98
3D Ultra Pinball: Creep Knight	Flipper	SierraStudios	68	10/96
688(I)HunterKiller	U-Boot-Simulation	Jane'sCombat Simulations	60	09/97
AceVentura	Adventure	7th Level	58	01/97
Actua Golf 2	Golfsimulation	Gremlin	51	05/98
Actua Ice Hockey	Eishockey-Simulation	Gremlin	28	05/98
ActuaSoccerClub Edition	Fußball-Simulation	Gremlin	58	08/97
Adidas Power Soccer	Fußball-Simulation	Psygnosis	2	04/98
Adidas Power Soccer98	Fußball-Simulation	Psygnosis	30	08/98
Adrenix	Action	DigitalDialect	41	09/98
Advanced Tactical Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	84	06/96
AH-64DLongbow	Hubschraubersimulation	Jane'sCombat Simulations	84	07/96
Air Warrior2	Flugsimulation	Kesmai Studios	81	05/97
AlienEarth	Action	PlaymatesInteractive	42	09/98
Alien Incident	Adventure	Gametek	70	10/96
Aliens	Adventure	Mindscape	79	02/96
Amerzone	Adventure	Microids	48	11/99
Apache Longbow	Hubschraubersimulation	InteractiveMagic	80	10/95
Apollo18	Mondlandesimulation	AIM Software	9	11/98
Aquarium	Aquariumsimulation	9003inc	35	07/99
Area D	Adventure	ARI Data	28	11/97
Ark of Time	Adventure	ICE	63	08/97
Assault Rigs	Action	Sony	74	02/96
Asteroids	Arcade-Action	SyroxDevelopments	38	01/99
Atlan Zeitabenteuer	Adventure	Megasystems	31	09/99
Atlantis	Adventure	Cryo Interactive	55	08/97
Atlantis2	Adventure	Cryo Interactive	46	03/00
Atomic Bomberman	Arcade-Action	Interplay	60	10/97
Auf der Suche nach dem Ultimate Mix	Adventure	Games 4 Europe	70	09/96
Barrage	Action	MangoGrits	45	11/98
Baseball 3D 1998	Baseball-Simulation	WizBang! SoftwareProductions	58	09/98
BattleArena Toshinden	Beat 'em Up	Takara/Digital Dialect	70	08/96
Beast Wars	Action	Hasbro Interactive	22	06/98
Bedlam 2: AbsoluteBedlam	Action	Mirage	49	08/97
Bermuda Syndrome	Adventure	BMGInteractive	83	01/96
Bing! 2	Wirtschaftssimulation	Reline	27	12/99
Bing!	Wirtschaftssimulation	Magic Bytes	87	06/95
Birthright: Die dunkle Allianz	Rollenspiel	Sierra Studios	62	11/97
Blackstone Chronicles	Adventure	LegendEntertainment	31	01/99
Bleifuss	Rennspiel	Milestone	88	01/96
Blood Omen - Legacy of Kain	Action	SiliconKnights	58	11/97
Boss Rally	Rennspiel	BossGame Studios	48	07/99
BrianLara Cricket	Kricket-Simulation	Codemasters	36	05/99
Buccaneer	3D-Echtzeittaktik	SSI	42	01/98
BugToo	Arcade-Action	Sega PC	50	06/97
Buggy	Rennspiel	Gremlin	46	01/99
Burnout	Drag-Racing-Simulation	Bethesda Softworks	33	06/98
Chartbuster	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	36	10/98
Club Manager 97/98	Fußballmanager	Attic	48	10/97
Comix Zone	Action	SegaPC	78	03/96
Command - Aces of the Deep	U-Boot-Simulation	Not-So-Silent Running	85	01/96
Connections	Adventure	DiscoveryChannel	51	07/97
Conquest Earth	Echtzeitstrategie	Eidos	48	12/97
CorelChess	Schach	ARIData	40	06/98
Corum 2 - DarkLord	Rollenspiel	Hicom	15	12/99
Cyberia 2	Action	Xatrix Entertainment	76	05/96
D.O.G.	Action	Greenwood	52	09/97
DarkSideoftheMoon	Interaktiver Spielfilm	Southpeak	46	03/99
Das3. Millennium	Wirtschaftssimulation	CryoInteractive	37	02/98
Das Dschungelbuch	Jump&Run	VirginInteractive	79	01/96
DasGrabdesPharao	Adventure	Ravensburger Interactive	60	04/98
Days ofOblivion2	Adventure	ToygardensMedia	46	01/00
DeadReckoning	Action	Goldtree	11	11/99
DeerHunter2	3D-Action	SunStormInteractive	16	05/99
DeoGratias	Rundenstrategie	Cryo Interactive	41	04/99
DerGoldenGateKiller	InteraktiverSpielfilm	GrolierInteractive	77	10/96
Der Planer Gold	Wirtschaftssimulation	Greenwood	45	08/98
Descent	3D-Action	Parallax Software	92	03/95
Descent to Undermountain	Rollenspiel	Interplay	20	03/98
Deus	Adventure	Silmarils	59	01/97
Dime City	Wirtschaftssimulation	Starbyte	77	12/95
Dragon Dice	Strategie	Interplay	32	10/97
DragonsLair	Action	DigitalLeisure	19	03/99
Drilling Billy	Action	NorthwindSoftware	30	12/97
Droiyan	Rollenspiel	CDV	40	09/98
DSF Football 98	Football-Simulation	SierraSports	46	09/98
DSFSki	Ski-Simulation	SierraSports	25	04/98
Duckman	Adventure	Playmates	63	10/97
Dust	Action	Cyberflix	76	01/96
Earthsiege 2: Skyforce	Kampfrobotersimulation	Dynamix	82	04/96
EccotheDolphin	Action	Sega	80	03/96
EdHunter	3D-Action	Dimensions	9	07/99
Eliminator	Arcade-Action	Psygnosis	18	05/99
Entomorph	Rollenspiel	Mindscape	77	01/96
Eques	Quizspiel	Innonics	19	12/98
Evidence	Adventure	BMG Interactive	60	09/97
Excalibur 2555AD	Action-Adventure	Telstar	38	12/97
Faust	Adventure	Arxel Tribe	43	12/99
Field & Stream Trophy Buck	Jagdsimulation	SierraSports	20	06/99
FIFAInternationalSoccer	Fußball-Simulation	EA Sports	90	07/94
FIFASoccer	Fußball-Simulation	EA Sports	90	01/95
Fighter Squadron	Flugsimulation	ParsoftInteractive	55	04/99
Fighting Steel	Strategie	SSI	49	08/99
FinalDemand	Echtzeitstrategie	United Software	17	09/99
FinalImpact	Action	Brainbug	21	06/98
FlightUnlimited	ZivileFlugsimulation	LookingGlass	88	07/95
French Open Tennis 97	Tennis-Simulation	Interplay	59	10/97
Future Cop LAPD	Arcade-Action	ElectronicArts	49	03/99
Galapagos	KünstlichesLeben	ElectronicArts	50	12/97
Game,Net & Match	Tennis-Simulation	Blue Byte	55	07/98
Get Medieval	Arcade-Action	Monolith	28	10/98
GNAP	Adventure	ARIData	21	04/98
GoldenGoal98	Fußball-Simulation	Take2	50	08/98
Granny	Adventure	Telstar	58	03/98
GT Racing97	Rennsimulation	Infogrames	47	08/97
Gute Zeiten,SchlechteZeiten	Adventure	Software2000	14	02/99
Guts 'n' Garters in DNA Danger	Action	Ocean	60	08/97
Hardcore 4x4	Offroad-Simulation	Gremlin	58	09/97
Harvest of Souls	Adventure	SierraStudios	58	06/97
Hattrick!Wins	Fußballmanager	Ikarion	44	12/99
Hazard	Rollenspiel	WizardSoft	15	03/00
Helicops	Action	7th Level	69	02/97
Hesperian Wars	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	27	02/99
Hind	Hubschraubersimulation	DigitalIntegration	80	09/96
Hitman	Adventure	CDV	24	02/98
Hopkins FBI	Adventure	Kult	10	09/98
Hugo Wild River	Rennspiel	NBG Verlag	41	06/98
Hugo XL	Jump&Run	ITE	28	09/99
Hugo:Zaubereiche	Denkspiel	NBG	18	06/98
Invictus	Echtzeitstrategie	Quicksilver	45	03/00
John Sinclair:Evil Attacks	Adventure	Bitlab	30	06/98
JurassicWar	Echtzeitstrategie	CDV	44	10/97
KickOff97	Fußball-Simulation	Anco	79	05/97
KillerLoop	Rennspiel	VCC	24	02/00
LamentationSword	Rollenspiel	Lomax	39	04/99
Lander	Weltraum-Action	Psygnosis	39	05/99
LastRites	Action	Electronic Arts	13	08/97
Latex	Interaktiver Spielfilm	Sexy Raven	5	02/99
Liath	Adventure	Project 2	30	03/99
Lifeforce Tenka	Action	Psygnosis	10	03/98
LKW Raser	Rennspiel	SoftLab	38	08/99
LodeRunner2	Arcade-Action	Presage Software	40	12/98
LuftwaffeCommander	Flugsimulation	Eagle Interactive	41	05/99
Madtrax	Rennspiel	Project2	47	01/99
Malkari	Rundenstrategie	Interactive Magic	31	06/99
Manhattan	Aufbaustrategie	LemonLabs	41	01/99
Master Mind	Denkspiel	HasbroInteractive	22	06/98
Men in Black	Adventure	Gigawatt Studios	52	01/98
Men of War	Strategie	TopWare Interactive	31	06/98
MetroPolice	Adventure	VirtualX-citement	41	01/99
MicrosoftEntertainment Pack	Denkspiel	Microsoft	22	09/97
Minigolf Deluxe	Minigolf-Simulation	Sierra Studios	47	12/98
Motorhead	Rennspiel	Digital Illusions	46	06/98
Moving Puzzle	Denkspiel	Ravensburger Interactive	49	01/98
Mutant Penguins	Geschicklichkeit	Sunrise GamesLtd	70	11/96
Nascar Revolution	NASCAR-Simulation	Electronic Arts	57	05/99
Nascar RoadRacing	Rennsimulation	EA Sports	14	11/99
Natural Fawn Killers	3D-Action	GameplayCompany	30	03/99
Need for Speed	Rennspiel	Electronic Arts	85	11/95
NetSkat	Kartenspiel	CDV	40	03/98
NFLBlitz	Football-Simulation	GT Interactive	39	12/98
NHL Open Ice	Eishockey-Simulation	GTInteractive	8	02/98
Obsidian	Adventure	Rocket Science	51	01/98
Of Light and Darkness	Adventure	TribalDreams	31	07/98
OperationalArt of War	Hexagonstrategie	Talonsoft	48	09/98
OperationsHurricane: Windstärke12	Adventure	Ehepa	63	04/97
Pandoras Box	Denkspiel	Microsoft	30	10/99
PanicSoldier	Echtzeitstrategie	CDV	25	10/97
peep!	Geschicklichkeit	United Software	3	03/00
Per.Oxyd	Action	Dongleware	80	01/96
Phoenix	Weltraum-Action	Team17	55	01/00
Pilgrim	Adventure	Infogrames	45	01/98
Pinball95	Flipper	Maxis	80	03/96
Pinball Arcade	Flipper	Microsoft	33	12/98
Pinky andthe Brain	Denkspiel	Dreamworks Interactive	39	03/99
Pitfall: The Mayan Adventure	Jump&Run	Activison	90	11/95
PlaneCrazy	Rennspiel	Inner Workings Ltd	47	06/98
Police Quest - SWAT 2	Echtzeittaktik	SierraStudios	48	09/98
Pong	Arcade	Atari	26	12/99
Private Eye	Adventure	BrooklynMultimedia	40	11/97
Privateer	Weltraum-Action	Origin	92	11/93
ProBoarder	Snowboard-Simulation	EA Sports	45	02/99
Pro Pilot	Zivile Flugsimulation	Dynamix	58	09/98
ProPilot99	Zivile Flugsimulation	Dynamix	52	02/99
ProPool 3D	Billard-Simulation	HeadGames	45	11/97
Prost GrandPrix	Formel-1-Simulation	Canal+	28	08/98
Puzzle Bobble	Arcade	Probe Entertainment	65	06/97
Q.A.D.	Action	Cranberry Source	31	08/97
Qin	Adventure	Navigo	28	11/98
Qin: Tomb of the Middle Kingdom	Adventure	Warner Interactive	72	10/96
ran Trainer 3	Fußballmanager	United Software	49	02/00
Ravage D.C.X.	Action	RainbowStudios	63	12/96
Raven Project	Action	Mindscape	76	02/96
Reah	Adventure	Project 2	57	11/98
Revenge of Arcade	Arcade-Action	Microsoft	27	12/98
Riding Star	Reitsimulation	Midas Interactive	12	11/99
Riot	Rennspiel	Psygnosis	51	08/97
Roland Garros French Open - Paris 1999	Tennis-Simulation	Carapace	44	03/00
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	42	02/99
Scarab	Action	ElectronicArts	52	06/97
Sentient	Adventure	Psygnosis	47	03/98
SevenYearsWar	Echtzeitstrategie	CDV	48	04/98
ShockwaveAssault	Action	Electronic Arts	77	02/96
Silent Thunder: The Revenge	Flugsimulation	Dynamix	82	04/96
SimCopter	Hubschraubersimulation	Maxis	71	02/97
Skispringen 2000	Skisprung-Simulation	VCCEntertainment	34	03/00
Slam 'n' Jam	Basketballspiel	BMG	49	07/97
Snow Wave Avalanche	Snowboard-Simulation	MidasInteractive	50	03/99
SODAOff-RoadRacing	Rallye-Simulation	Papyrus	60	02/98
Soldiers at War	Rundenstrategie	SSI	42	06/98
Soul Hunt	Action	Compro Games	9	09/97
South Park - Chef's Luv Shack	Denkspiel	Acclaim	36	02/00
Space Bar	Adventure	RocketScience	65	12/97
SpaceInvaders	Arcade	Z-Axis	34	12/99
Space Quest 6	Adventure	Sierra Studios	86	09/95
Spunky	Denkspiel	BMSModernGames	48	04/98
Stammtisch-Skat	Kartenspiel	ARI games	19	06/99
Star Trek TNG:A Final Unity	Adventure	MicroProse	86	07/95
Star Trek: Deep Space Nine - Harbinger	Adventure	Stormfront Studios	71	05/96
Star Trek:StarshipCreator	Raumschiff-Baukasten	The Imergists	27	05/99
StarshipTitanic	Adventure	NBG Verlag	38	06/98
Stealthreaper 2020	Flugsimulation	ECCInternationalCorp	52	04/98
Stratosphere - Conquest ofthe Skies	Weltraum-Action	Kodiak Interactive	40	10/98
Streets of SimCity	Rennspiel	Maxis	41	03/98
StrikeBase	Action	Max Design	69	06/96
Survival	Weltraum-Action	Enjoy	25	12/98
Syyrah - The WarpHunter	Action	Pixelstorm	44	11/97
Takeru	Adventure	Sunsoft	22	01/98
Talisman	Adventure	Software2000	77	01/96
Ten Pin Alley	Bowling-Simulation	Electronic Arts	58	05/97
TennisManager	Wirtschaftssimulation	BlackstarMultimedia	22	06/98
TerraInc.	Strategie	BlackstarMultimedia	45	11/97
Test Drive 3	Rennspiel	PitbullSyndicate	67	06/97
TestDrive 4	Rennspiel	PitbullSyndicate	73	02/98
Test Drive 4x4	Offroad-Simulation	PitbullSyndicate	43	02/99
Test Drive 5	Rennspiel	Pitbull Syndicate	63	02/99
Test Drive 6	Rennsimulation	Pitbull Syndicate	46	02/00
Test DriveOff-Road 3	Rennspiel	Pitbull Syndicate	23	02/00
TFX: EF2000	Flugsimulation	Digital Image Design	88	01/96
The Atari Collection	Arcade-Action	GT Interactive	36	10/99
TheIntruder	Action	Electronic Arts	23	08/97
Thoregon	Adventure	Mainscreen	15	04/98
Thrust, Twist & Turn	Rennspiel	Carls Entertainment	45	07/99
Thunder Brigade	Weltraum-Action	Blue Moon Interactive	27	02/99
Timelapse	Adventure	GTE Entertainment	67	01/97
Tiny Tiger	Jump&Run	United Software	20	12/99
Titanic	Adventure	ARI Data	18	06/98
Titanic	Strategie	USM	29	12/98
Total Mania	Action	Domark	65	08/96
TribalRage	Echtzeitstrategie	Talonsoft	27	09/98
UEFAChampionsLeague 95/96	Fußball-Simulation	Philips Media	44	07/99
Wall Street Trader 98 - Börsenfieber	Wirtschaftssimulation	Virgin Interactive	20	07/98
Waterworld	Echtzeittaktik	Interplay	32	10/97
Wer ist der Mörder von Taylor French?	Adventure	ARIData	18	10/97
Wet Attack	Wirtschaftssimulation	CDV	52	08/99
Wetlands	Action	NewWorldComputing	76	01/96
World WideRally	Rennspiel	CDV	7	02/98
Wreckin'Crew	Rennspiel	Telstar	18	07/98
WWF Wrestlemania	Wrestling-Simulation	Acclaim	88	01/96
Zeus	Rundenstrategie	Blackstar Multimedia	18	10/98
Zombieville	Action	Psygnosis	6	04/98

Marktüberblick

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick
Mit unseren Referenzprodukten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen angehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Testin	Preisca.	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F57	04/99	DM 1.120,-	87%
ViewSonic	PT775	04/99	DM 1.049,-	82%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	04/99	DM 759,-	81%
Elsa	EcomoOffice	04/99	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	04/99	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Testin	Preisca.	Gesamturteil
Samsung	SyncMaster 900p	04/99	DM 999,-	82%
Iiyama	VisionMaster450	03/98	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan67	03/98	DM1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	04/99	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	04/99	DM980,-	72%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Testin	Preisca.	Gesamturteil
Creative Labs	SB Live!Player 1024	01/00	DM 149,-	92%
TerraTec	XLerate Pro	09/99	DM179,-	84%
VideoLogic	SonicVortex2	09/99	DM 159,-	84%
Diamond	MonsterSound MX300	01/99	DM149,-	83%
Hoontech	SoundTrack Digital XG	-	DM 179,-	81%
TerraTec	SoundSystem DMX	09/99	DM 279,-	80%
Guillemot	Maxi Sound Fortissimo	01/00	DM 99,-	79%

2D-/3D-Grafikkarten (Kombi)

Hersteller	Produkt	Testin	Preisca.	Gesamturteil
Guillemot	3D Prophet DDR-DVI	02/2000	DM 699,-	94%
Asus	AGP-V6800 Deluxe	03/2000	DM680,-	94%
Elsa	Erazor X+	02/2000	DM 699,-	93%
Creative	3D Blaster Annihilator Pro	02/2000	DM 599,-	93%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/2000	DM 550,-	93%
Elsa	ErazorX*	01/2000	DM 599,-	91%
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	DM 499,-	90%
Guillemot	3DProphet	12/99	DM 599,-	90%
Ati	Rage FuryMAXX	03/2000	DM 599,-	84%
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluxe	09/99	DM 520,-	81%
Diamond	ViperV770Ultra	07/99	DM 459,-	80%
3dfx	Voodoo3 3500TV	10/99	DM 569,-	80%
Matrox	Millennium G400 MAX	09/99	DM 499,-	80%
Diamond/S3	Viper II Z200	04/2000	DM 399,-	79%
Guillemot	MaxiGamer Xentor32	08/99	DM479,-	79%
Creative Labs	3D BlasterRivaTNT2Ultra	08/99	DM 399,-	79%
ATI	RageFuryPro	12/99	DM 389,-	79%
3dfx	Voodoo3 3000AGP	06/99	DM 329,-	78%
3dfx	Voodoo3 3000 PCI	02/2000	DM 329,-	78%
Elsa	Erazor III Pro	12/99	DM 399,-	78%
Matrox	Millennium G400 32 MB	08/99	DM 399,-	77%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor	07/99	DM 280,-	75%
3dfx	Voodoo32000	08/99	DM 229,-	74%
Diamond	StealthIIIS540 Xtreme	-	DM279,-	73%
Guillemot	Cougar	12/99	DM 199,-	70%
ATI	RageFury32MB TV-Out	06/99	DM 299,-	70%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Testin	Preisca.	Gesamturteil
Microsoft	PrecisionPro	02/98	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	11/98	DM129,-	86%
Logitech	WingManExtremeDigital3D	12/99	DM 79,-	83%
ACTLabs	Eaglemax	04/98	DM89,-	81%
Thrustmaster	TopGunPlatinum	03/99	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick2000	-	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	04/98	DM169,-	79%
CHProducts	F-16 Fighterstick	04/98	DM 199,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	-	DM99,-	78%
Guillemot	JetLeader3D	06/98	DM 69,-	75%
Logitech	WingManInterceptor	-	DM99,-	74%
EndorFanatec	F-22Twister	-	DM 69,-	73%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Testin	Preisca.	Gesamturteil
Microsoft	SW Force FeedbackPro	11/97	DM 239,-	86%
Logitech	WingMan Force	01/99	DM 199,-	86%
Guillemot	Jet LeaderForce Feedback	11/99	DM 199,-	80%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Testin	Preisca.	Gesamturteil
Microsoft	Game Pad Pro	11/99	DM89,-	86%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	DM 115,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	DM 99,-	80%
Saitek	P750	03/2000	DM 69,-	80%
Gravis	GamePadPro	02/98	DM 49,-	80%
Microsoft	SWDual Strike	11/99	DM 129,-	79%
InterAct	HammerHead Digital	02/2000	DM89,-	78%
Microsoft	SWGamepad	02/98	DM69,-	78%
Genius	MaxFireDigital Force	03/2000	DM 70,-	77%
Zykon	VirtualTwister	12/99	DM 79,-	77%
Creative Labs	GamePad Cobra	-	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3D Pad	-	DM99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	-	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	08/98	DM 89,-	74%
Saitek	X6-33M	03/99	DM49,-	72%
Thrustmaster	Fusion Gamepad	-	DM 49,-	72%
Saitek	P120ActionPad	02/2000	DM 30,-	70%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Testin	Preisca.	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula Pro	02/98	DM 229,-	85%
SideWinder	SWPrecisionRacingWheel	11/99	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula SuperSport	-	DM 179,-	81%
Saitek	R4 RacingWheel	-	DM 179,-	76%
Thrustmaster	FormulaSprint	-	DM149,-	74%
Endor Fanatec	LeMans	03/98	DM149,-	74%
Saitek	R100RacingWheel	12/99	DM 129,-	72%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Testin	Preisca.	Gesamturteil
Microsoft	SWFF Wheel	12/98	DM 99,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	DM 349,-	88%
Saitek	R4Force Wheel	12/98	DM 279,-	87%
Logitech	WingManFormula Force	02/99	DM 299,-	83%
Guillemot	FF RacingWheel	02/2000	DM 249,-	82%
InterAct	V4 FF Racing Wheel	03/99	DM 249,-	76%

Kauftipps der Redaktion

Monitore (17/19 Zoll)

Referenz
Eizo FlexScan F57 (17 Zoll)

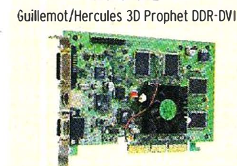


Preistipp
Taxan Ergovision 975 (19 Zoll)



Soundkarten

Referenz
Creative SB Live! Player 1024



Preistipp
Guillemot Maxi Sound Fortissimo



Grafikkarten

Referenz
Guillemot/Hercules 3D Prophet DDR-DVI

Preistipp
3dfx Voodoo3 2000

Joysticks ohne Force Feedback

Referenz
Microsoft Precision Pro

Preistipp
Saitek Cyborg Stick 2000

Joysticks mit Force Feedback

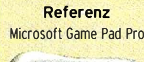
Referenz
Microsoft SW Force Feedback Pro

Preistipp
Guillemot Jet Leader Force Feedback



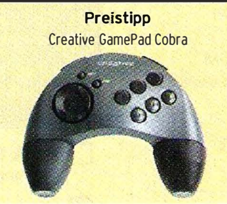


Gamepads



Referenz
Microsoft Game Pad Pro

Preistipp
Creative GamePad Cobra



Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Referenz
Thrustmaster Formula Pro

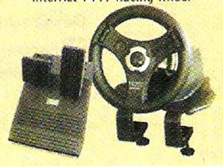
Preistipp
Saitek R100 Racing Wheel



Lenkradsysteme mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW FF Wheel

Preistipp
InterAct V4 FF Racing Wheel



Hotline

Hersteller	Webadresse	Hotline-Nummern
3Com	www.3com.de	089 - 250000
3dfx	www.3dfx.com	0180 - 5177617
Abit	www.abit.com.tw	031 - 77 - 3 204428
Acer	www.acer.de	0800 - 2244999
ACT Labs	www.actlab.com	0541 - 122065
Adaptec	www.adaptec-europe.com	089 - 456 40 60
AMD	www.amd.com	089 - 450 - 53199
Aopen	www.aopen.com	0180 - 555 - 9191
Asus	www.asus.com.tw	02102 - 95990
Ati Technologies	www.atitech.com	089 - 66515 - 0
A-Trend	www.a-trend.com	Kein deutscher Support
Aureal	www.aureal.com	-
AVM	www.avm.de	069 - 66 98 26 - 0
Aztech Labs	www.aztech.de	0614 - 59525
Brother	www.brother.de	0180 - 5002490
Canon	www.canon.de	-
CH Products	www.chproducts.com	0541 - 122065
Compaq	www.compaq.de	0180 - 3 221 228
Conner	siehe Seagate	
Creative Labs	www.creativelabs.com	069 - 66982900
Creatix	www.creatix.com	0681 - 9811-444
Cyrix	www.via.com.tw/de/index.htm	support@via.com.tw
Daewoo	www.deawoo.de	0 60 33 - 96 91 - 0
Dell	www.dell.de	0180 - 522 4465
Diamond/S3	www.diamondmm.com	08151 - 266330
Eizo	www.eizo.de	02153 - 733400
Elsa	www.elsa.de	0241 - 6065112
Endor Fanatec	www.endor.com	01805 - 326283
Ensoniq	www.ensoniq.de	Kein deutscher Support
Epson	www.epson.de	01805 - 234110
Fujitsu	www.fujitsu.de	Support nur via Formular auf Homepage
Gateway 2000	www.gateway2000.de	0800 - 1825262
Genius	www.genius.kye.de	02173 - 974321
Genoa	www.genoa.de	02104 - 39877/39878
Gigabyte	www.gigabyte.com.tw	Nur E-Mail: support@gigabyte.de
Goldstar	www.goldstar.de	02154 - 4920
Gravis	www.gravis.com	0541 - 122065
Guillemot	www.guillemot.com	0211 - 338000
Hauppauge	www.hauppauge.de	02161 - 69 48 8 - 0
Hewlett Packard	www.hewlett-packard.de	07031 140
Highscreen	www.vobis.de	0190 - 78 77 76
Hitachi	www.hitachi-eu.com/	089 - 99180 128
Hoontech	www.hoontech.com	07152 - 398880
IBM	www.ibm.de	0711 - 785 - 0
Iiyama	www.iiyama.de	089 - 90005033
Intel	www.intel.de	Keine Angabe
Interact/Jöllenbeck	www.interact-europe.de	04287 - 125133
Iomega	www.iomega.com	069 - 95086359
Kryotech	www.kryotech.de	-
Kyocera	www.kyocera.de/german/index2.htm	02131 - 1691 - 0
Labtec	www.labtec.com	0811 - 997130
Lexmark	www.lexmark.de	01805 - 000 115
Logitech	www.logitech.de	069 - 92032165
Matrox	www.matrox.de	089 - 6144740
Maxdata/Belinea	www.maxdata.de	02365 952 - 0
Maxtor	www.maxtor.com	353-1-204-1111 (Irland!)
Microsoft	www.microsoft.de	0180 - 5251199
Miro Displays	www.miro.de	08015 - 228144
Mitsubishi	www.mitsubishi.de	-
Mitsumi	www.mitsumi.de	0180 - 5212530
Motorola	www.motorola.de	06128 - 700
NEC	www.fr.necd.de/gerw/index.htm	0180 - 5242523
Nvidia	www.nvidia.com	001 408 615-2500 (USA)
Oki	www.oki.de	0211 - 5266 0
PC Spezialist	www.pcspezialist.de	0521 - 96 96 200
Pearl	www.pearl.de	07631 - 360 - 0
Philips	www.philips.de	-
Pioneer	www.pioneer.de	02154 - 913 - 0
Plextor	www.plextor.com	032-27255522 (Belgien!)
QMS	www.qms-gmbh.de	Support nur via Formular auf Homepage
Quantum	www.quantum.com	00353 - 429355 103
Quickshot	www.quickshot.com	Kein deutscher Support
Roland	www.roland.co.uk	-
Saitek	www.saitek.de	089 - 546757 - 0
Samsung	www.samsung.de	0180 - 5121213
Seagate	www.seagate.com	0800 - 182 6831
Shuttle	www.spacewalker.com/german	-
Sony	www.sony.de	0180 - 5252 - 586
Targa (Actebis)	www.targa.de	02921 - 99 44 44
Taxan	www.taxan.de	0201 - 7990400
Tekram	www.tekram.de	02102 - 3028-40
Teles	www.teles.de	0190 - 871101
TerraTec	www.terratec.de	02157- 81790
TerraTec Promedia	www.terratec.de	02157 - 81790
Thrustmaster	www.thrustmaster.com	02732 - 791845
Trust	www.trust.com	-
Videologic	www.videologic.com	Kein deutscher Support
Viewsonic	www.viewsonic.com	0800 - 177430
Western Digital	www.western-digital.com	0800 - 275 4932
Wortmann Terra	www.wortmann.de	05744 - 944144
Yakumo	www.yakumo.de	0531 - 23151 - 0
Yamaha	www.yamaha.de	-
Zykon	www.zykon.com	08546 - 9190
Zyxel	www.zyxel.de	01805 - 213247

Die ABOka



Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas meistgekauftes
PC-Spiele-Magazin

Wissen, was gespielt wird

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.

❐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900.-/Jahr)

❐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion. (DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe; ÖS 1.435,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD und PC Games PLUS.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie(n): Für ein PC Games-Abo bitte nur eine Prämie, für ein PC Games-PLUS-Abo zwei Prämien ankreuzen!

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

❐ **„Dark Project 2: The Metal Age" (Art.-Nr.: 2023)**
Lieferung, sobald verfügbar

❐ **„2.000 Freiminuten* von AddCom" (Art.-Nr.: 2026)**
(Bankverbindung erforderlich)

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games CD oder PC Games PLUS!

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos (Prämie):

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3G020

www.pcgames.de

lypse naht!

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann als Dankeschön zwischen zwei Prämien wählen.

Bei Abschluss eines PC Games-PLUS-Abos (mit monatlicher Vollversion) erhalten Sie sogar beide Prämien.

Gratis: 2.000 Online-Minuten* von AddCom:



Geniales Angebot: Mit AddCom schnell und günstig ins Internet:
33 Stunden kostenlos Internet-Surfen. Ohne Vertragsbindung. Ohne Verpflichtung. Die Freiminuten* haben einen Gesamtwert von DM 58,-!

*Mit www.AddCom.de gehen Sie ganz ohne Risiko ins Internet. Bitte beachten Sie, dass die Freiminuten ausschließlich in der Tarifzone täglich von 18.00 Uhr bis 9.00 Uhr sowie samstags, sonntags, an bundeseinheitlichen Feiertagen rund um die Uhr und nur bei Nutzung bis spätestens zum 31.5.00 angerechnet werden können. Außerhalb dieses Freikontigents, d.h. Mo.-Fr. 9.00 Uhr bis 21.00 Uhr, fällt der reguläre Preis von 4,9 Pf./Min an. Das Angebot gilt nur für AddCom-Neukunden und nur bis 30.4.2000. Nähere Infos bei AddCom: Telefon 0180 - 522 59 10.



Der Meisterdieb kehrt zurück. Gehen Sie in ***Dark Project 2: The Metal Age*** als Langfinger auf 3D-Diebestour! Schleichen Sie sich von Schatten zu Schatten, von Haus zu Haus und beweisen Sie sich als Einbrecherkönig! Dabei zählt nur eins: Nur nicht von den Wachen oder den fiesen Dampfmaschinen-Montern erwischen lassen!

Systemvoraussetzungen: Pentium 233, 32 MB RAM

Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!



Illustration: Fred Harper

Rossis Rumpelkammer

In der letzten Ausgabe widmeten wir uns dem Auto und seinen Problemen. Eine echte Alternative dazu stellt jedoch das Motorrad dar. Es ist nicht nur schön, schnell und praktisch, sondern auch cool, was man von Opas Fiesta nicht sagen kann. Warnend sei hier erwähnt: Motorräder sind reine Männersache – Frauen hier nur eine Randerscheinung. Damit ihr euch nicht blamiert, hier nun eine kurze Einführung in den Mythos des Krads. Motorradfahrer, kurz „Biker" genannt, werden in zwei elementare Gruppen unterschieden: Motorradfahrer und echte Motorradfahrer (Maschine mit mindestens 1.000 ccm). Der Biker kleidet sich gerne in farbenfrohe Plastikfummel, der echte Biker, von dem hier ausnahmslos die Rede sein wird, bevorzugt schwarzes Leder. Bei dem Pullover, den man oft unter seiner Jacke erkennen kann, handelt es sich in Wirklichkeit um Brusthaar!

*Mehr über die schillernde Welt der Biker erfahren Sie auf **Seite 222***

AUFRUF

Sehr geehrter Herr Rosshirt!

Ich möchte auf einen Missstand in der Softwarebranche hinweisen. Der Support ist -ZENSIERT- oder schlichtweg nicht vorhanden! Sie können sich nicht vorstellen, wie viele negative Erfahrungen ich mit so genannten Supports der Spielehersteller hatte. Speziell die Softwaregiganten verweigern in unverschämter Weise die Hilfe am zahlenden Kunden, die er für etwa 90 Mark im Schnitt pro Spiel mehr als verdient hätte. Selbst wenn man 14 (!) Mails geschrieben hat, hört man nichts von ihnen oder man erhält nur noch mal eine 1:1-Kopie der Readme-Datei geschickt (die man, bevor man eine Mail an den Support schreibt, sowieso schon 100 mal gelesen hat). Deshalb möchte ich einen Aufruf an alle Leute starten, die sich, genau wie ich, völlig verschaukelt fühlen, dass man gemeinsam in der Masse versucht, die Softwarefirmen wachzurütteln. Es kann nicht sein, dass ein Kunde nur so lange vorhanden ist, bis er etwas gekauft hat. Wenn man so viel Geld für ein Spiel ausgeben muss, muss auch gewährleistet sein, dass es funktioniert. So kann ich manche Spiele gar nicht spielen und habe dafür insgesamt 180 Mark zum Fenster hinausgeschmissen. Das kann nicht sein! Diese Spielehersteller haben mich so maßlos enttäuscht, dass ich mir nie wieder ein Spiel von ihnen kaufen werde. Ich bitte Sie, diesen Brief abzudrucken, da man, wie ich finde, etwas gegen die monopolhaften Zustände der Softwarefirmen unter-

nehmen muss. Die denken wahrscheinlich, sie sind so allmächtig, dass sie alles mit ihren Kunden machen können.

Vielen Dank

Chrismaster MC

Ich habe schon gelegentlich vernommen, dass der eine oder andere mit dem Support einer Firma nicht so zufrieden war. Aber einen Aufschrei der Empörung habe ich bisher nicht vernommen. Ich denke, dieses Thema wäre einer Diskussion würdig und eure Meinung dazu würde sicherlich nicht nur mich interessieren. Wie seid ihr so zufrieden mit dem Support? Ich lausche des Volkes Stimme. Jedoch möchte ich, um nervenzermürbende Diskussionen mit Anwälten zu vermeiden, bei Kritiken sicherheitshalber den Namen der betreffenden Firma vermeiden. Aber es spricht nichts dagegen, Firmen, die in diesem Zusammenhang positiv auffallen, zu erwähnen.

Und wenn wir schon gerade beim Thema „positiv erwähnen" sind – „Electronic Arts" liebt euch und stiftet Devotionalien. Ich habe von EA zehn Mal die Figur zum Spiel (den Horny aus Dungeon Keeper) und 20 Mal das Zeiteisen zum Game (die Uhren zu Tiberian Sun und Populous) erhalten. Ich will das natürlich nicht für mich behalten, sondern bringe es willig unter das Volk. Aber damit es nicht zu einfach wird, verlange ich auch was dafür! Wer etwas aus der „EA-Stiftung" will, sollte mir sagen können, wie viele Grundstücke es in der „Sim Lane" gibt. Eure Antworten nehme ich die nächsten vier Wochen gerne per Post oder E-Mail (rrosshirt@pcgames.de) entgegen.

Das kann nicht sein!

Beschwert sich Chrismaster

PARANOIA

Hallo Rainer,

erst einmal herzlichen Glückwunsch, dass deine Identität die am besten geschützte auf der Welt ist. Wo hältst du dich auf, in der Area 51? Mit Entsetzen musste ich in der letzten Ausgabe die Leserbriefe von 2 (in Worten: zwei) weiblichen Lebewesen auffinden. So viel waren es früher nicht mal im ganzen Jahr. Verweichlichen jetzt auch noch die Briefkastenonkels? So viel Platz für ein Thema, das vorher keinen interessierte? Die weiblichen Mitbewohner dürfen nun schon den Dienst an der Waffe ausüben!!! Sie versuchen wirklich alles (nach Fußball und Motorsport), um es den Männern gleichzutun. Lasst uns aussterbender Rasse doch bitte eine einzige Sache, mit der nur wir uns beschäftigen. Bitte, bitte ...

DJBudrick

Verweichliche ich? Ist es schlimm, wenn ich der Meinung bin, dass Frauen im Normalfall eher etwas Angenehmes sind? Und dass dieses Thema keinen interessiert, wage ich stark zu bezweifeln, zumal mir die Flut an Zuschriften auch Recht gibt. Dass Frauen nun Dienst an der Waffel tun, finde ich sehr gut. Ich liebe Gebäck! Es gibt doch noch genug Sachen, „mit denen nur wir uns beschäftigen", z. B. dümmlich hinter Frauen herhecheln, Bier trinken bis zum Verlust der Feinmotorik, verkehrserzieherische Maßnahmen auf der Autobahn 3 cm hinter dem Kofferraum des Schülers, Argumentationsverstärkung nach Länderspielen mittels hölzerner Gegenstände oder synchrones Nachsprechen der wichtigsten Dialoge von Käpt'n Blaubär. Übrigens wurde die Area 51 nach von mir verworfenen (weil zu unsicheren) Plänen meines Büros gebaut!

Wo hältst du dich auf, in der Area 51?

Will DJBudrick wissen

HOLZWEG

Hallo PC-Games-Redaktion,

Ich habe in der PC Games Ausgabe 2/2000 auf Seite 27 eine Anzeige entdeckt, die ich nicht ganz ernst nehmen kann. Die Leser werden dazu aufgerufen, ihre besten Spieleideen einzuschicken, damit sich Designer der besten Softwarehäuser daran bedienen können. Wie einfach: Man braucht nur noch die Programmierer zur Ausarbeitung ans fertige Projekt zu setzen. Was geschieht mit dem eigentlichen Erfinder des neuen Spiels, der auf eure Anzeige hin sein Konzept eingeschickt hat? Erhält er einen Prozentanteil am Gewinn oder eine Anstellung als Designer bei der entsprechenden Firma oder nur eine Widmung im Spiel? Wird seine Idee überhaupt honoriert oder kassieren die Softwarefirmen alle Gewinne und lachen sich über den naiven Traumdenker ins Fäustchen?

Skeptische Grüße: Arne

Leider muss ich deine Vorstellungen bezüglich eines Konzeptes für einen Kassenschlager etwas geradebiegen. Vom Konzept zum fertigen Spiel ist es ein steiniger Weg, der heutzutage nicht mehr alleine bewältigt werden kann. Man braucht viel (eine Riesenmenge, echt viel) Kapital, Top-Programmierer für jeden einzelnen Spielaspekt, eine gut geölte PR-Maschine sowie einen risikobereiten Vertrieb. „Nur mal eben" einen Programmierer etwas damit zu beschäftigen, aus einer Idee einen Kassenschlager zu machen, ist de facto nicht möglich! Von 100 wirklich guten Konzepten schafft es inzwischen nicht mal eines (!) zum fertigen Spiel. Ist ähnlich wie in der Autoindustrie – klar hat mal ein kleines, aber helles Licht am Schreibtisch gesessen, hat eine prima Idee entwickelt und Mercedes bastelte daraus nach Jahren die A-Klasse. Denkst du im Ernst, der „Erfinder" der A-Klasse war derjenige, der die meiste Arbeit daran geleistet hat? Benz hat „nur mal eben" seine Ingenieure die Idee verwirklichen lassen? Was wir in diesem Fall für euch tun können, ist Folgendes:

Wir stellen das Konzept einem Designer vor und er wird es bewerten. Falls es ihm gefällt, könnten wir auf eine Zusammenarbeit hinwirken – also beispielsweise eine feste Anstellung bei dem betreffenden Publisher. Das Ganze ist kein Ideenklau, sondern eine Chance für junge Talente. Ob du einen Prozentanteil vom Gewinn, eine Widmung im Spiel oder Sonstiges bekommst, ist aber eigentlich nicht unsere Sache. Das muss der „eigentliche Erfinder" mit dem „eigentlichen Developer" selbst ausmachen. Natürlich

wird die Idee honoriert, allerdings (siehe oben) ist das nicht unsere Angelegenheit. Der „eigentliche Erfinder" einer Idee ist auch im Sinne des Gesetzes der Eigentümer dieser Idee. Wenn er sie nicht explizit als „Geschenk" an eine Firma schickt, kann er natürlich rechtliche Schritte einleiten, falls er glaubt, seine Idee in einem später mal erscheinenden Spiel wiederzuerkennen. Und wenn dir die Sache suspekt ist – niemand zwingt dich, deine Ideen preiszugeben. Vielleicht kennst du ja auch eine bessere Möglichkeit, sie verwirklichen zu lassen?

GLAUBENSFRAGE

Hallo,

ich habe eine Frage, die mir (und hoffentlich noch mehreren Zockern) am Herzen liegt. Und zwar geht es um *Beben 3*. Der erste Teil war leider extrem satanistisch. Nun bin ich überzeugter Christ und bin nicht zimperlich, was brutale Spiele angeht. Doch bei Dingen wie umgedrehten Kreuzen, Symbolen wie 666 und Hunderten von anderen okkulten Dingen hört es bei mir auf jeden Fall auf. Nun zu meiner Frage: Ist das geniale *Arena* auch so okkult und warum bringen diese Programmierer überhaupt solche Dinge ins Spiel? Ich persönlich mache mir kein Bild durch diese Dinge. Ich habe

Ich bin nicht zimperlich!

Stellt Olmi fest

auch kein Problem mit Brutalität in Spielen. Aber ich würde dieses Spiel (evtl.) nur aus reinem Zorn nicht spielen, weil solche Dinge auftauchen. Eine andere Frage: Wird es jemals *Age of Empires 3* geben? (Nicht, dass ich es nicht erwarten kann!) Und wird in dem dritten Teil auch der Wilde Westen integriert sein?

Ihr Leser Olmi

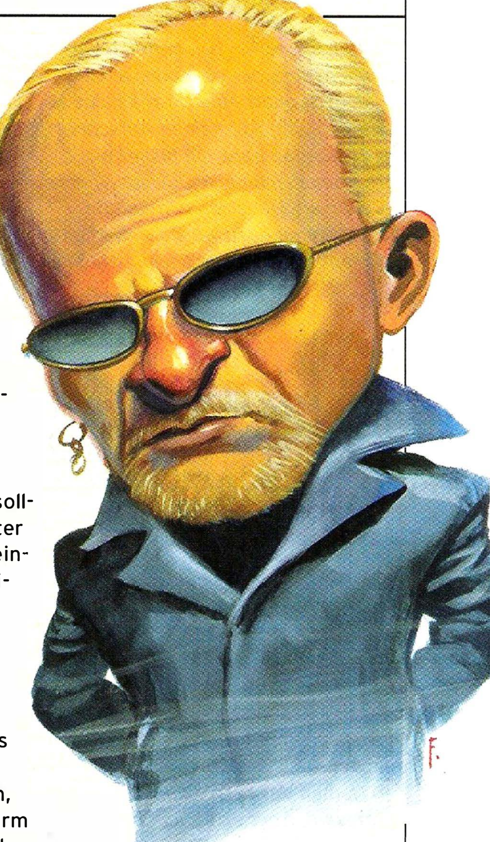
Werter Herr Olmi,

mit Bestürzung musste ich Ihre Zeilen zur Kenntnis nehmen. Dachte ich bisher, Spieler dieser Art Spiel hätten zu religiösen Symbolen im Game dieselbe Einstellung wie zur Handlung – es gehört nur zum Spiel und

Rainers Einsichten

Der Biker kleidet sich sehr gerne in farbenfrohen Plastikfummel, der echte Biker bevorzugt schwarzes Leder.

Fortsetzung von Seite 220



Wenn sich Biker auf der Straße begegnen, begrüßen sie sich. Fahrer von Krädern mit 250 ccm oder weniger werden hingegen nicht gegrüßt, sondern bespuckt. Das Grüßen ist zwingend notwendig, weil alte Sitte und Brauch, entstanden in einer Zeit, als Motorräder kaum schneller als 40 km/h und recht selten waren. Wenn dir in einer Haarnadelkurve samt lebensverneinender Schräglage ein anderer Biker entgegenkommt, grüße – auch wenn du ein oder zwei Knochenbrüche lang die Kontrolle über dein Rad verlieren solltest. Bist du eher ein verweichlichter Feigling, dann fahre einfach ein Kleinkraftrad. Niemand wird sich für deinen Gruß interessieren und an das Bespucktwerden wirst du dich schnell gewöhnen.

Der Biker ernährt sich gesund. Neben einer ausgesuchten Diät aus Burgern, Pommes und Bier nimmt der Biker auch gerne Chitin zu sich, welches ihm in reichem Maße in Form von Insektenleichen vom Fahrtwind zugetragen wird. Chitin ist gut für die Reflexe. Die somit bestens geschulten Reflexe helfen dem Biker im täglichen Kampf gegen seinen natürlichen Feind, das Radar. Das scheue Radar hält sich vorwiegend versteckt in Büschen, hinter Bäumen und anderen, meist natürlichen Schlupfwinkeln auf, immer auf der Lauer, einen unvorsichtigen Biker aus dem Hinterhalt zu erbeuten. Wehrhafte Biker bevorzugen im Kampf mit dem Radar einen herzhaften Schlag mit dem Montiereisen, wobei unbedingt zu beachten ist, sich dem Radar niemals von vorne und nur gegen den Wind zu nähern.

Im Allgemeinen sollte man jedoch besser dem wilden Radar aus dem Wege gehen, denn nichts ist gefährlicher als ein verwundetes Radar! Hat der Biker jedoch ein Radar registriert, bevorzugt er meist die überstürzte Flucht ins Gelände. Manch schöne Freundschaft ist schon entstanden, wenn begeisterte Rentner auf ihrem Waldspaziergang dem Biker freundlich zuwinken und mit lautem Geschrei den Mut würdigen, den es erfordert, mit 180 km/h urplötzlich in einen Waldweg abzubiegen. Herumfliegende Plastikteile werden sehr gerne von Elstern zum Schmuck ihrer Nester benutzt. Mit seinen Knien oder anderen hervorstehenden Körperteilen pflügt der Biker dann den Waldboden um und sorgt somit für die dringend notwendige Lockerung desselben. Sein anschließendes Wimmern begeistert den selten gewordenen Eichelhäher und verführt ihn dazu, verfrüht mit seinem Balztanz zu beginnen, was der Arterhaltung dieser Tierart ungemein zugute kommt.

Somit integriert sich der Biker vollkommen in den natürlichen Kreislauf und ist aus einer gesunden Natur nicht wegzudenken. Da der Biker aber ein so genannter „Zivilisationsfolger" ist, kann man ihn auch sehr oft im urbanen Umfeld antreffen. Doch dieser Geschichte werden wir uns in der nächsten Ausgabe widmen.

hat nichts mit dem richtigen Leben zu tun –, befürchte ich nun Schlimmstes. Eigentlich würde ich Ihren Brief ja gerne ernst nehmen, was mir aber auf Grund der Schnurrbarthaare sträubenden Widersprüche nicht so recht gelingen mag. Obskure Symbole, bei denen kein Mensch (abgesehen von Ihnen) an blasphemische Entgleisungen denkt, lädieren Ihre zarten religiösen Gefühle, während Sie in puncto Darstellung von Gewalt nicht „zimperlich" sind. Was würde der polnische Vater wohl zum zweiten Punkt sagen? Ist die Verunglimpfung eines Symbols wirklich das Schlimmste, was Sie sich vorstellen können? Wenn Sie Nachhilfe bezüglich Christentum genommen haben, bin ich gerne zu einer weitergehenden Diskussion bereit. Zu Ihrer Frage zu AoE 3 wollte ich zuerst meine Kristallkugel befragen. Da ich mich hier nicht noch unbeliebter machen möchte, als ich es eh schon getan habe, befragte ich stattdessen eine Schneekugel aus einem Devotionalienladen in Oberammergau (das Christkind im Schneetreiben für nur DM 24,95), leider ohne Erfolg. So müssen Sie denn mit meiner Meinung vorlieb nehmen. Ziemlich sicher wird MS an diesen Erfolg anknüpfen wollen, aber Aussagen liegen dazu noch nicht vor.

HILFESTELLUNG

Tach Rainer!

Oje, ihr armen Männerseelen, was hab' ich nur Mitleid mit euch. Ich denke, ich hab' einen Supertipp für euch, wie ihr eine Frau am besten anbaggert, ohne dass sie sogleich die Flucht ergreift. Ein Supervorteil an meinem Flirt-Tipp: Ihr erfahrt sofort, ob diejenige eine der wenigen Mädels ist, die auch gerne Computer spielen (das wolltest du sowieso gerne mal wissen, Rainer; siehe Ausgabe 2/2000). Frauen sind eitel. Also spielt doch mal auf ihre Schönheit an und sagt mit charmantem Lächeln: „Du bist ja noch schöner als die Hauptdarstellerin von *Drakan*!" Erstens: Welche Frau fühlt sich nicht geschmeichelt, wenn sie einem Mann besser gefällt als eine prominente Schönheit? Zweitens: Lautet ihre Antwort „Oh, diesen Film kenne ich ja gar nicht!" oder so ähnlich, so ist das der beste Beweis dafür, dass sie keine Ahnung von Computerspielen hat. Antwortet sie jedoch nur mit einem schüchternen „Oh, danke!", so solltet ihr z. B. hinzufügen: „Vor allem dein Lächeln gefällt mir besser, es ist viel fröhlicher!" Spätestens dann werdet ihr erfahren, ob es sich um eine Spielerin handelt oder nicht. Denn wenn sie nicht wenigstens ab und zu mal zockt, so wird sie dich jetzt mit Sicherheit fragen, wer denn nun diese *Drakan*-Hauptdarstellerin eigentlich ist. Da ich auch eine Frau bin, weiß ich, auf welche Anmachen wir Frauen anspringen, also vertraut mir, versucht es doch mal!

Und noch was, Rossi: Ich zweifle nicht an deiner Existenz, ich glaube auch, dass es massig PC-Games-Leser gibt, allerdings werde ich so langsam sauer, weil du ausgerechnet meine Briefe nie druckst. Ich werde mich zutiefst beleidigt in irgendeinen letzten Winkel zurückziehen und so lange herzzerreißend die dicksten Tränen weinen, bis ganz Nürnberg inklusive PC-Games-Redaktion überflutet ist, wenn ich dieses Mal schon wieder übergangen werde.

Viele Grüße, Klara

Ich werde herzzerreißend weinen! Droht Klara

Wer kann der weiblichen Wasserkraft schon widerstehen? Natürlich drucke ich deinen Brief ab. Deine ersten wurden auch nur deshalb nicht veröffentlicht, weil sie so gut waren, dass niemand die der anderen gelesen hätte. Vielen Dank auch für deinen Tipp, der in 90% der Testfälle funktioniert hat. Die Opfergaben, welche man dir nun zweifellos darbringen wird (um dir zu danken und dich zu einem Nachtrag zu motivieren), bewahre ich gerne für dich so lange auf, bis du sie abholen möchtest. Jeden Tag gieße ich die Rosen, welche wir unter deine ausgedruckte und gerahmte Mail zu stellen pflegen, und binde die Dankschreiben zu ordentlichen Päckchen.

LOCH IM BAUCH

Hi Rainer!

Mich amüsieren die Früchte deines Schaffens (gegen diese Schwellung helfen keine Eiswürfel, Anm. d. Autors) schon seit gut sieben Jahren. Was mich dazu bewegt, dir ein solches Lob auszusprechen? (Hör auf, in der Eisbox rumzuwühlen!) Weiß ich nicht! Wahrscheinlich sind es aber nur irgendwelche hormonellen Botenstoffe in der Druckerfarbe dieser Ausgabe, die mich dazu bewegen! Das soll mich aber nicht davon abhalten, meine Fragen an dich zu formulieren.

1. Laut deiner Karikaturen scheinst du schon sehr betagt, ich meine natürlich ein noch recht knackiger alter weiser Mann zu sein. Hast du dich eigentlich schon nach Nachwuchs umgeschaut?

2. Wie und wo werden Leserbriefonkels eigentlich ausgebildet? Mit Pauke und Peitsche und Bleistiftschwingen im Dreivierteltakt? In Bootcamps?? Bei einem Leserbriefgroßmeister???

3. Wie sieht's denn so mit dem Monatslohn aus? Wird man als Leseronkel mit Essensmarken, Ablassbriefen oder harten Dollars entlohnt?

Werden Leserbriefonkels eigentlich ausgebildet? Fragt sich Paradise

4. Stimmt es, dass sich Duke Nukem wegen des Atomaustiegs nicht mehr nach Deuschland traut?

5. Wird es PC Games bei Erscheinen entsprechender Laufwerke auch auf Tesa-ROM geben?

Mir ist irgendwie schummrig!

CU, Parasite

1. Nach Nachwuchs schau' ich mich ständig um, vor allem, wenn er zwischen 18 und 25 Jahren alt, blond und weiblich ist.

2. Leserbriefonkel werden nicht ausgebildet. Sie mutieren aus anderen Berufen, wenn Bedarf an Bargeld (weil finanzielle Notlage), ausgeprägter Verbalsadismus und düstere Machtgelüste eine unheilvolle Verbindung eingehen.

3. An dieser Stelle möchte ich mit einem bayrischen Sprichwort antworten: „Vielleicht verdienen wir nicht das, was wir wollen, aber Hauptsache, wir bekommen nicht das, was wir verdienen!"

4. Offensichtlich ist die Gefahr, in die Fänge von Jugendschützern und Frauengruppen zu geraten, etwas zu viel für den Duke.

5. Wegen des bestechend niedrigen Preises habe ich auch schon daran gedacht und verschiedene Versuche diesbezüglich unternommen. Mitleidige Kollegen befreiten mich mit Scheren aus meinen datentechnischen Verwicklungen.

HERSTELLER-HOTLINES

A

Acclaim
☎ (089) 329 40 600
Mo, Mi, Fr 14.00-19.00
Normaltarif
www.acclaim.de

Activision
☎ (01805) 22 51 55
Mo-Fr 14.00-18.00
Sa-So 16.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.activision.de

Ascaron
☎ (05241) 966 90
Mo-Fr 14.00-17.00
Normaltarif
www.ascaron.de

B

Blizzard
siehe Havas
www.blizzard.de

Blue Byte
☎ (0208) 450 29 29
Mo-Do 15.00-19.00,
Fr 15.30-19.30
Normaltarif
www.bluebyte.de

Bullfrog
siehe Electronic Arts
www.bullfrog.ea.com

C

CDV
☎ (0721) 97 22 40
Mo-Fr 14.00-17.00
Normaltarif
www.cdv.de

Codemasters
☎ (089) 23 03 51 88
Mo-Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.codemasters.de

Core Design
siehe Eidos
www.core-design.com

D

Disney Interactive
siehe Infogrames
www.disney.de

E

EA Sports
siehe Electronic Arts
www.easports.com

Eidos Interactive
☎ (0190) 510051
Mo-Fr 11.00-13.00,
14.00-18.00
0,21 DM pro Minute
www.eidos.de

Electronic Arts
Spiele-Hotline:
☎ (0190) 900030
Technik-Hotline:
☎ (0190) 572333
Mo-So 9.30-13.00,
14.00-17.30
1,21 DM pro Minute
www.ea.com

Empire Interactive
☎ (089) 85 795 138
Mo-Do 13.00-19.00,
Fr 12.00-16.00
Normaltarif
www.empire-us.com

Ensemble Studios
siehe Microsoft
www.ensemble-studios.com

F

Funatics
siehe Ravensburger
www.funatics.de

G

Gathering of Developers
siehe GT Interactive
www.godgames.com

GT Interactive
siehe Infogrames
www.gtinteractive.de

H

Hasbro Interactive
☎ (01805) 42 72 76
Mo-Fr 14.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microprose.de
service@hide.de

Havas Interactive
☎ (06103) 99 40 40
24 Stunden am Tag
Normaltarif
www.havas.de

Heart-Line
www.heart-line.de
info@heart-line.de

I

Id Software
siehe Activision
www.idsoftware.com

Impressions
siehe Havas
www.infogrames.de

Infogrames
☎ (0190) 510 550
Mo-Fr 11.00-19.00
1,21 DM pro Minute
www.infogrames.de

Innonics
☎ (0511) 33 61 37 90
Mo, Mi, Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.innonics.de

Interplay
siehe Virgin
www.virgininteractive.de

Ion Storm
siehe Eidos
www.ionstorm.com

J

Jane's
siehe Electronic Arts
www.janes.ea.com

JoWood
siehe Infogrames
www.jowood.com

L

Looking Glass
siehe Eidos
www.lglass.com

Lucas Arts
siehe THQ
www.lucasarts.com

M

Magic Bytes
☎ (05241) 70 18 74
Mo-Fr 14.00-19.00
Normaltarif
www.magicbytes.com

Maxis
siehe Electronic Arts
www.maxis.com

MicroProse
☎ (01805) 25 25 65
Mo-Fr 14.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microprose.de

Microsoft
☎ (01805) 25 11 99
Mo-Fr 8.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microsoft.de

N

NEO Software
siehe THQ
www.neo.at

NovaLogic
siehe Electronic Arts
www.novalogic.com

O

Origin
siehe Electronic Arts
www.origin.ea.com

P

Pyro Studios
siehe Eidos
www.pyrostudios.com

R

Ravensburger Int.
☎ (0751) 86 19 44
Mo-Do 16.00-19.00
Normaltarif
www.ravensburger.de

S

Sierra Studios
siehe Havas
www.sierra.de

Spellbound
siehe Infogrames
www.spellbound.de

Software 2000
☎ (0190) 57 20 00
Mo-Do 14.00-19.00
Fr 10.00-14.00
1,20 DM pro Minute
www.software2000.de

Sunflowers
siehe Infogrames
www.sunflowers.de

Synetic
siehe Magic Bytes
www.synetic.de

T

Take 2
☎ (01805) 217 316
Mo-Fr 12.00-20.00
0,24 DM pro Minute
www.take2.de

Team 17
siehe MicroProse
www.microprose.de

The 3DO Company
siehe Ubi Soft
www.3do.com

THQ
☎ (0190) 505511
Mo-Fr 16.00-20.00
1,21 DM pro Minute
www.thq.de

TLC
☎ (089) 613 092 35
Mo-Fr 14.00-19.00
Normaltarif
www.learningco.de

TopWare Interactive
☎ (0621) 48 28 66 33
Mo-Fr 14.00-18.00
Normaltarif
www.topware.de

U

Ubi Soft
☎ (0211) 33 80 01
Mo-Fr 9.00-17.00
Normaltarif
www.ubisoft.de

V

Valve
siehe Sierra
www.valvesoftware.com

Virgin
☎ (040) 89 70 33 00
Mo-Fr 15.00-20.00
Normaltarif
www.virgininteractive.de

W

Westwood Studios
siehe Electronic Arts
www.westwood.com

INSERENTEN

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service
PC Games
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Service-Nummer: 0911/2872-150

Service-Fax: 0911/2872-250
Abo-Telefon: 0180/5959506
Abo-Fax: 0180/5959513
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net

[VORSTAND]
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

[REDAKTION]
Chefredakteur: Thomas Borovskis (V.i.S.d.P.)

Stellv. des Chefredakteurs: Petra Maueröder

Redaktion Deutschland: Sascha Gliss, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Florian Stangl, Harald Wagner, Daniel Kreiss, Marcus Esposito (Assistenz)

Textchef: Michael Ploog

Redaktion Hardware: Thilo Bayer(Leitung), Armin Lenz

Redaktion Cover-CD-ROM: Jürgen Melzer (Leitung)

Redaktion Tipps & Tricks: Florian Weidhase (Leitung), Bernd Hottmann, Silke Menne, PeterGunn, Uwe Schmidl, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Lars Geiger

Freie Mitarbeiter: Derek dela Fuente (England)

Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer

Bildredaktion: Albert Kraus

Layout: Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Christina Sachse, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung: Gisela Tröger

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

[ANZEIGENKONTAKT]

COMPUTEC MEDIASERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911/2872-143
Fax: +49 - 911/2872-241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Web: www.computec.de

ANZEIGENBERATUNG		TELEFON
Wolfgang Menne	Hardware, Versand	0911/2872-144
Jens Klüver	Games	0911/2872-348
Susanne Szameitat	Online	0911/2872-142

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat 0911/2872-141

Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph 0911/2872-143

Anzeigendisposition
Andreas Klopfer 0911/2872-140

Anzeigen- und Officekoordination
Ina Schubert 0911/2872-346

Anzeigenmarketing
Monika Fleenor 0911/2872-345

Anzeigengrafik
Sabine Klier 0911/2872-138

Preisliste: Es gelten die Mediadaten Nr. 13 vom 1.10.1999, Anforderung über Claudia Rudolph

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie, unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA Sonderdrucke: Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an. Kontakt: Claudia Rudolph

[VERLAG]
COMPUTEC MEDIA
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Verlagsleiter: Roland Bollendorf

Produktionsleitung: Martin Closmann

Werbung: Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Abonnement: PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-). Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-0, FAX: -5277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD .... ÖS 900,-
PC Games DVD .... ÖS 900,-
PC Games Plus .... ÖS 1.435,-

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games	CD	Plus	Magazin
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	J12782	B41783	B83361

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:









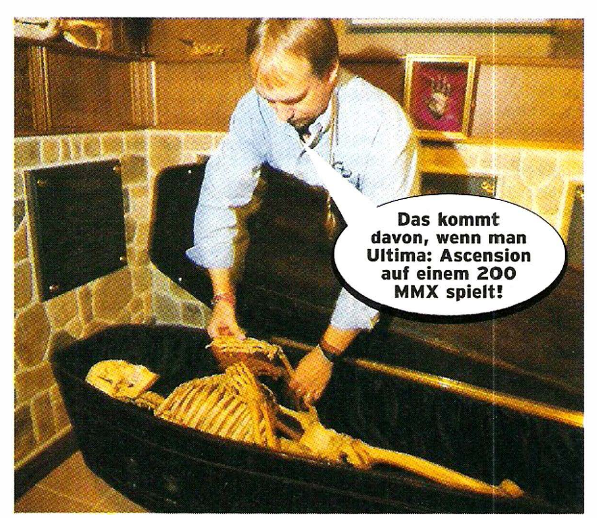




Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 1999
363.608 Exemplare

Schnappschuss des Monats

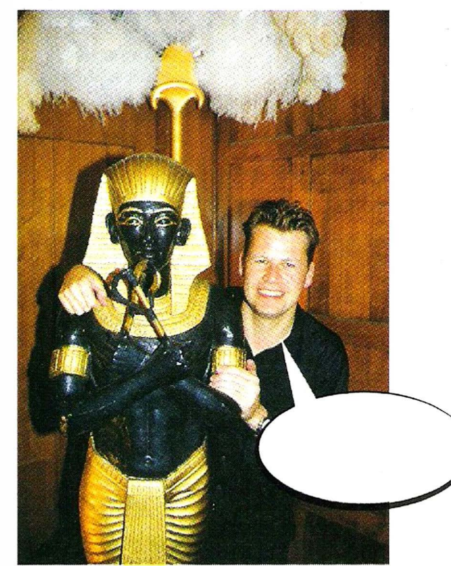
Wieder suchen wir eine witzige Sprechblase für den Schnappschuss des Monats.



AUSSICHTSLOS Richard Garriott kümmert sich um einen Spieler, der mit Origins neuem Rollenspiel das „Unmögliche" versuchte.

Der Gewinner von Ausgabe 3/2000 ist *Charles Ulbig* aus Rösrath. Wenn Sie für unseren neuen Schnappschuss (rechts) ebenfalls eine gute Idee haben und ein Paket mit vier aktuellen Spielen gewinnen möchten, so schreiben Sie Ihren Vorschlag für das rechte Bild auf eine Postkarte! Einfacher und direkter geht es natürlich per E-Mail oder Telefon. Die Kosten betragen im letzteren Fall übrigens maximal DM 1,80 pro Anruf.

Unsere Anschrift:
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Roonstraße 21, 90 429 Nürnberg
Oder per E-Mail an: **schnappschuss@pcgames.de**
Per Telefon: **0190 - 59 58 59 (DM 1,21/Minute)**
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



ZWEI DICKE KUMPELS Adrian Smith von Core Design (Tomb Raider) auf Ägyptenreise.

PC Games 5/2000

ERSCHEINUNGS-TERMIN Die PC Games Ausgabe 5/2000 erscheint am 5. April 2000

Sudden Strike

Eigentlich übersetzt man „*Sudden Strike*" ja mit „Überraschungsangriff". Von einer Überraschung kann nach den Terminverschiebungen, die CDV den ausgehungerten Spielern zumutet, allerdings keine Rede mehr sein. Trotzdem: Das Strategiespektakel wird das Genre wohl ab März um einige neue Aspekte bereichern.



Sudden Strike wird das Strategie-Genre ab März um einige interessante Aspekte bereichern.

Need for Speed: Porsche

Die legendären Flitzer der Zuffenhausener Sportwagenschmiede Porsche stehen im Mittelpunkt des jüngsten Ablegers der *Need for Speed*-Serie. Lohnt sich der Aufwand von EA, sich nur auf eine Automarke festzulegen, diese aber realistischer zu simulieren? Unser Test klärt auf.

Deus Ex

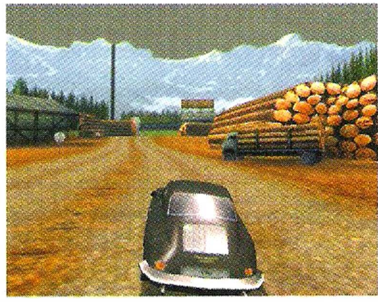
Nachdem Sie diesmal alles Wissenswerte über Warren Spector gelesen haben, werden Sie im nächsten Monat über sein neues Spiel aufgeklärt – wenn alles nach Plan läuft, sogar in einem ausführlichen Testbericht! Die Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure soll mit über 150.000 Zeilen Text sogar Komplexitätsmonster wie *Baldur's Gate* in den Schatten stellen.

Star Wars: Force Commander

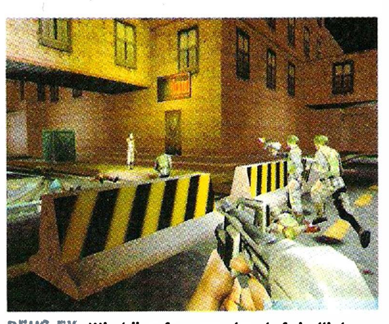
Atemberaubende 3D-Hintergründe, 40 Original-Einheiten, 24 Solospieler-Missionen – und alles zusammengehalten von einer Story, die gleich mehrere Teile der Kinoserie umspannt. Die Vorzeichen stehen gut, dass wir schon in der nächsten PC Games eine testfähige Version von *Star Wars: Force Commander* unter die Lupe nehmen können.

Tipps & Tricks

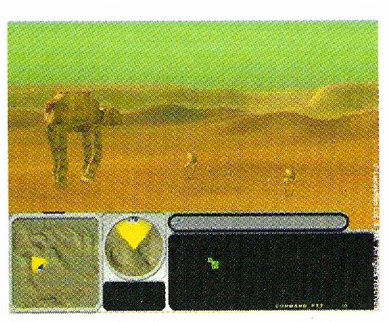
Freuen Sie sich schon heute auf ausführliche Tipps und Tricks zu dem *Star Wars*-Titel *Force Commander*. Wem das zu futuristisch ist, der kann sich mit unserer Hilfe auf den Schlachtfeldern von *Sudden Strike* behaupten. Freunde von WiSims werden dank unserer Tipps an *Verkehrsgigant* ihre helle Freude haben.



NEED FOR SPEED: PORSCHE Vom Klassiker bis zum bulligen 911 Turbo ist alles geboten.



DEUS EX Wir kämpfen uns durch feindliche Linien und mehr als 150.000 Zeilen Spieltext.



FORCE COMMANDER LucasArts lockt mit Echtzeitstrategie im Star-Wars-Universum.